

平成９年２月28日発行（毎月２回、15日、30日発行）
第12巻第３号通巻189号
昭和62年５月６日第３種郵便物認可

GAMEST

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
February 28. 1997 No.189

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

招福、勝福！充実攻略!!
サムライスピリッツ天草降臨
X-MEN vs. ストリートファイター
わくわく7/ブレイカーズ
ライデンファイターズ
ティンクルスタースプライツ/ほか

新世紀を担うニューゲーム
アルカノイドリターンズ
ヘブンズゲート
マネーアイドルエクスチェンジャー
ソニックウイングスリミテッド/ほか

鳩もビックリ！鉄砲情報てんこ盛り
おぼろげながら見えてきた新システム！
鉄拳3
期待の新作最新情報！
ストリートファイターIII
19人のスミからスミまで徹底紹介！
リアルバウト餓狼伝説スペシャル
赤い彗星になれ！
電車でGO！
ウォーザード／ストリートファイターEX／バーチャファイター3

1997
2.28
毎月15日・30日発売／特別定価
530yen





臨場感に浸るか？
スピード感に酔うか？
1枚で2度おいしい
お得なカップリング。

2.28 IN STORE!

NOW PRINTING
ランディング ギア&サイド バイ サイド
ZTTL-0006 価格2,500円(税込)

「LANDING GEAR」
タイトーフライトシュミレーターシリーズの最新作！カラフルかつポップなゲームオリジナルサウンドに加え、作曲者によるリミックスバージョンも収録！

「SIDE BY SIDE」
ハイクオリティなグラフィックを誇るリアルレーシングゲームのサウンドを完全収録！オリジナルサウンドと共にアレンジバージョン、アルバムだけの新曲もパッケージング！



PSYCHIC FORCE ～EXTRA SONG TRACKS～

サイキックファン
沸騰！
待望の1枚が
遂に出る!!

2.28 IN STORE!

NOW PRINTING
サイキックフォース
～エクストラソングトラックス～
ZTTL-0007 価格1,500円(税込)

「サイキックフォース」のボーカル曲はもちろん、影山ヒロノブが唄うプレイステーション版オープニング、エンディングを、詞、唄、ミックス、全てが新しい完全フルコーラスバージョンで収録！しかも、収録曲全てのカラオケも入った待望の一枚！



好評発売中！　IN STORE NOW!

サイキッカーのパワーに、
否応なしに巻き込まれる・・・！



■サイキックフォース
－アーケードサウンドトラックス－
ZTTL-0001 価格2,500円(税込)

サイキックフォース命。
ディープなファンに直球勝負!!



■サイキックフォース
－オリジナルサウンドトラックス－
ZTTL-0004 価格2,500円(税込)

究極のシューティングゲーム
待望のCD化！



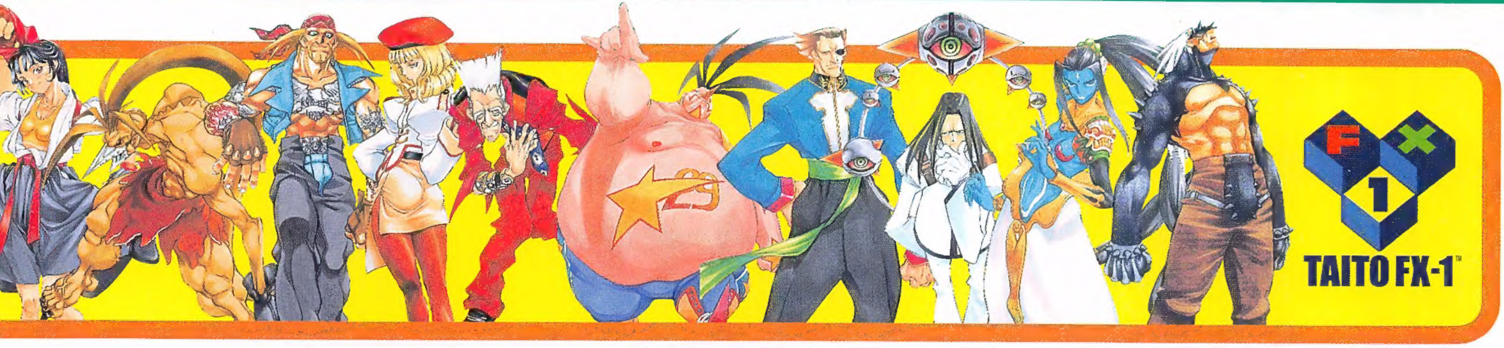
■レイストーム
ZTTL-0002 価格2,500円(税込)

脳細胞に響く強烈なインパクト。
このサウンドに勝てるか!?



■ファイターズインパクト
ZTTL-0003 価格2,500円(税込)

3月発売予定！
▶「ズンタタ名作コレクションVol・1ダライアス」(仮称)ZTTL-0008
「パズルボブル」(仮称)ZTTL-0009



TAITO FX-1

各レコード店で予約する際は、下記のことを伝えてください。
1.販　売　元　「SME・インターメディア」
2.タイトル名　(例:「ファイターズインパクト」)
3.規格番号　(例:ファイターズインパクトなら「ZTTL-0003」)
4.アーティスト名　「ズンタタ」

ZUNTATAの最新情報はタイトーホームページ内
「ZUNTATA Online」へGET ACCESS!!
TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/


TAITO
プレイステーション版
レイストーム。
あの興奮が、あの感動が、甦る。
ZUNTATA RECORDS
いきなり全開!!
1997年ミュージックシーンを
変えるのはズンタタだ!!
RAYSTORM NEU TANZ MIX
ZUNTATA
初回特典
ズンタタ
レイストーム
オリジナル
ステッカー付
IN STORE NOW!
価格2,500円(税込)
ZTTL-0005
RAYSTORM
レイストーム～ノイ・タンツ ミックス～
NEU・TANZ MIX
ZUNTATAレコード第2弾「RAYSTORM」に続き、プレイステーション版「レイストーム」のEXTRA MODE BGM「TANZ MIX」を早くもアルバム化!アーケード版「レイストーム」でのオリジナルサウンドをよりハードなテクノにオールアレンジ。フレンチ・テクノ・ポップスに仕上げた「CERAMIC HEART」等を含む全てのナンバーをフルバージョンで収録。
あのボスキャラがプレイヤーキャラクターで登場するほか新システムを満載。
FIGHTERS' IMPACT A
ファイターズインパクトエース(仮称)発売決定!!
株式会社タイトー
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 ©TAITO CORP.1996,1997
TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/
一緒に夢を実現しよう。
プログラマー、
CGデザイナー募集中!
お問い合せ先
045(593)7100
ZUNTATA RECORDS
TAITO SOUND TEAM
"ZUNTATA"
企画・制作・発売元 (株)タイトー
販売元 (株)SME・インターメディア
商品に関するお問い合わせは
(株)タイトー AV営業部 レーベル課
TEL 0120-73-2000 FAX 03-3261-4608
(株)SME・インターメディア TEL 03-3266-5771

凄いゲームがやってきた…

電車でGO!™

Let's go by train

遂に登場!トレインシミュレーター

担当：GYU

「電車でGO!」ってナニ?

誰でも手軽に"気分"を味わえることが魅力の大型筐体ゲーム。特に96年はポピュラーなドライブゲーム以外にも、スノーボードやジェットスキーなどといった、斬新なアイデアをウリとしたものが、多数登場した。

そして97年春。またもや僕らの前に、奇想天外な大型筐体ゲームが登場することとなった。ゲーム業界の雄タイトーが贈るトレインシミュレーター、その名もズバリ「電車でGO!」だ。

このゲームはポリゴンで構成された、現実に限りなく近い路線（たとえば渋谷～東京間）を電車で走るというもの。プレイヤーである君は、運転士となって電車に乗り込み、ひとつひとつの駅をクリアしていかなければならない。

もちろん"走る"といっても、そこはさすがシミュレーター。電車の運転室をリアルに再現したコックピットで、日夜働く運転士さんよろしく、さまざまな計器と操作スイッチを相手にしなくてはならないのだ。

そして単にダイヤどおりに電車を運行するだけが運転士の仕事というわけではない。乗客を安全に輸送する義務を負うといったところまで、そのゲーム性に一役買っているのだ。

ではさっそくこのゲームのイメージをより明確なものとするために、セールスポイントとルールについて簡単に説明していくことにしよう。

- **現実の電車操作パネルを限りなくリアルに再現**
  - アナログメーター連動（速度計・圧力計）
  - 警笛ペダルあり
  - 表示灯・車内信号灯類はすべて点灯作動
  - 重厚で実感的な操作レバー
- **走行振動を再現するバスシェーカー振動メカ（シート部に内蔵）**
- **現実の路線風景を完全再現した緻密なCG映像**
- **バリエーション豊富な対向列車**
- **ゲームは、初級・上級のラウンド選択制**
- **走行中の多彩なイベント**
  - 下手な運転だと乗客の怒りアニメーションと野次音声（コギャル・OL・サラリーマンのリアクション）
  - 踏切での緊急停止信号（リプレイ評価あり）
  - 先行列車追いつき・工事区間の徐行・天候の変化（雨）
  - 走行後、運転の評価とアドバイスメッセージあり



これが実際のプレイ画面。ポリゴンで超華麗な旅を再現！

ゲームルール

「電車でGO！」のゲームルールは至って簡単！

まず車内信号が点灯したらブレーキレバーを解除。そして停車駅の信号が青になったら、マスコン（アクセルのようなもの）を手前にひいて発車だ。

マスコンを引きっぱなしにしてある程度加速(60〜80㎞)したら、マスコンを解除して惰性走行に入る（ちなみにエンジンブレーキのようなものはないので注意しよう）。

停車位置から400m手前ぐらいで、ブレーキレバーで減速して速度を調節しよう(加速中はブレーキ不可)。表示される駅進入速度にも注意。そして設定された停止位置で停車。これが基本だ。

さてこのゲームには持ち時間というものがあり、これがプレイヤーのライフとなる。持ち時間は以下の事柄などで減点されるぞ（信号無視、急ブレーキ、駅構内再加速、停止位置オーバーラン、ダイヤに遅れた場合など…）。

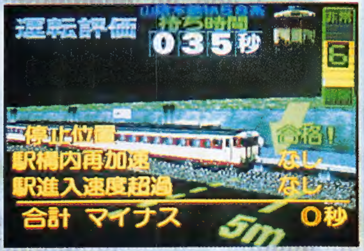
また停車位置にドンピシャで止まったなど好成績をおさめれば、持ち時間が増えるといったフューチャーもあるぞ。



ブレーキレベルを9以上にすると急停止。トラブる乗客、つまり減点。

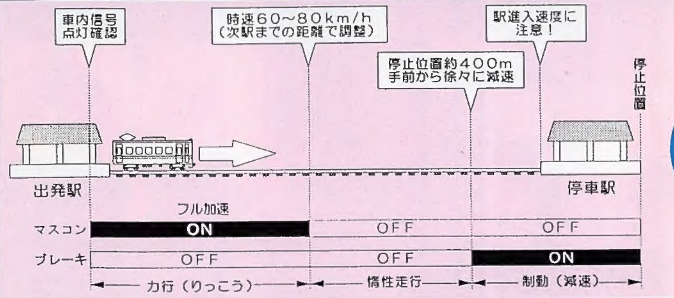
ガーデンプレイスが名所の某駅構内。


トンネルが見えてきた。トンネルを抜けるとそこは…。

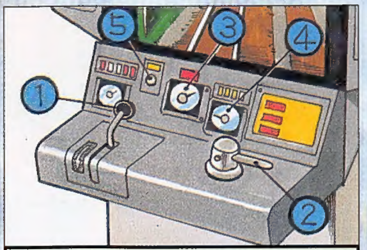



停車時の評価画面。これがポイントにつながる。

運転概要







①マスコン
②ブレーキレバー
③速度計
④圧力計
⑤車内信号表示灯

AOUショーは電車でGO!

ということでタイトーの大型筐体トレインシミュレーター「電車でGO！」。キャッチーなタイトルゆえ、イメージを掴みにくいかもしれないが、その内容については担当ライター&編集ともども太鼓判を押しちゃうので、見かけたら迷わず触れてみてほしい。

ちなみにこのゲームの正確な発売日に関しては未定といったところだが、近々幕張メッセで開催されるAOUショーでは大々的に出展予定とのこと。

今回のAOUショーの目玉の一つとなることは間違いない「電車でGO！」。もちろん、今後ゲーメストも積極的に取り上げていく予定なので、期待してくれ！

稼働は遠い夢の花火ではない!

TEKKEN 3™

©㈱ナムコ

大きく変わったとこもあればほとんど変わってないとこもある。その変化してない部分が、鉄拳だなぁ〜て感じ?

担当：無類ポリゴンズ
文責：アディオスToshi

前号まで写真や資料だけで、その存在を確認していた鉄拳3だが、プライベートショウの開催により、遂に我々も動かすことができた。今回はそのときの感触を元に、システム上の大きな変更点をピックアップしてみたい。



今回もフィールドは壁なし、リングアウトなし。

それは紛れもなく鉄拳だった

最初に、微妙な変更もしくは、ほとんど前作のままの部分を説明していこう。

まず、闘いの場。つまりフィールドは、前作のとおり無限。暗闇による「ごまかし」も健在。それだけで、いかにも鉄拳って感した。

また、バックダッシュは相変わらず早く距離が出る。風神拳・バックダッシュという行動は引き続き有効。

逆に前ダッシュは（まだテスト段階だが）いじられていて、接近状態で入力すると相手のガードを崩す技が全キャラに装備。採用された場合、戦略上どう影響してくるのか興味深い。

走り技は見た限りでは、前作と変わった様子はなし。スライディングと、タックルは今回も無敵ガード不能技。

ゲーム上、最も楽しい部分、空中コンボはだいたい前作のものが流用できる。しかし、当然入らなくなってしまったり、入っても極端に威力が低くなっているコンボもあった。

これは予想だが、前作で空中コンボがどのキャラでも体力ゲージの約1/2を奪うものであったのに対し、今作は多くて1/3強ぐらいに抑えられるのではないだろうか。

もっとも、空中コンボは低威力化が進んでいるように感じられたが、地上でのクリーンヒット&カウンター「これが無くて何が鉄拳か!」と言わんばかりに、今作も凄まじい。

他に、細かくは分からないが、10連コンボは分岐があるようだったし、ガード不能技のモーションが派手で大きいのは前作どおり。

最後に、これは本当にテスト中のテストなのだろうけど、下Ⓟが下段技ではなくなっていた…。かといって中段技でもない。僕自身はいいと思うのだが、果たして…。



接近戦でのダッシュ入力で、こんな崩し技が…。



下Ⓟを立ちガードしてる。オートガードは今作も標準装備。

横移動

今やポリゴン格闘ゲームのトレンドとなりつつある「避け」が鉄拳にもついた。

言ってしまえば、別に目新しくもない。だが、このゲームについたという事実は、対戦の基本を覆すほど重要だ。なぜなら、鉄拳のシリーズとおしての主要な技の数々は、ガードされてもほとんど返し技を受けないからである。よって、今まで多用してきた技がもしかして使えなくなってしまったりするかもしれない。

また、奥と手前の2種類があるから、どの技を左右どちらの手足で出すのか確認しておく必要があるぞ。

性能は今のところ、かなり良さそうだ。



●奥移動（レバー⇧）



●手前移動（レバー⇩）

※画面はすべて開発中のものです。

起き上がり・ここが変わった！

受け身

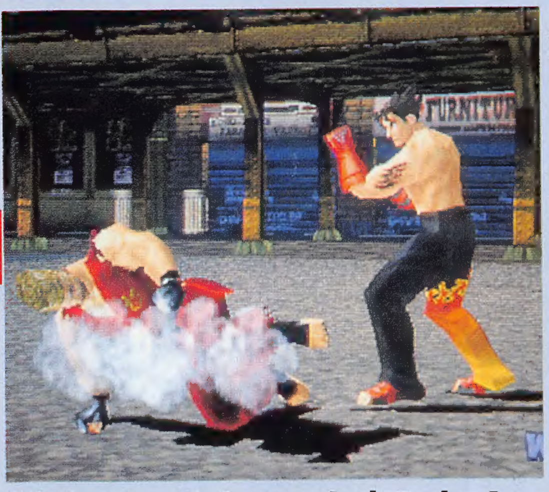
ポリゴン格闘ゲームでは、恐らく初。ダウンする技をくらっても、地面にしばらく寝ることがなく、現段階では少し横転してすぐに立ち上がる。

このシステムによって、ダウン攻撃が安定して入る状況はなくなったと思っていいだろう。

だからといって、常に受け身をとっていればいいということはないはず。どういったリスクを伴うのか、詳しくはまだ不明だが、ダウン攻撃は避けれても、打撃技を重ねられると無条件でくらうということは十分考えられる。

受け身をとるとらないにかかわらず、ショウのバージョンでは起き上がりの無敵時間がさらに短縮され、RPのクイックを利用したその場起き以外は、動いた瞬間に重ねられた打撃技に当たるのが現状だった。

このままいくのか、それとももう少し変えていくのか。開発者の手に委ねられるところだが、少なくとも起き上がり蹴りが完全無敵になることだけはないはずだ。

●着地と同時にタイミング良くボタンを押す！

牽制起き上がりキック

仰けダウン限定で、着地したときに出せる起き蹴り。

ただの受け身は、ボタンをどれでも、レバー入力にも左右されず押せばいいが、牽制起き上がりキックは、同じタイミングで⇩RK。

出た蹴りは非常に小振りなもので威力も小さく、ダウンも奪えない。横転しないので、受け身よりも重ねられた技に弱そうな印象を受けた。

この特殊な蹴り、受け身がついたこと以外にも、今作の起き上がりには変更された個所がある。

通常、鉄拳2でも見られた起き上がり蹴りが、起き方によってダウンするものとダウンしないものがあるようだ。

もちろん、前作ではすべての起き上がり蹴りがダウンを奪えたわけだが、それはシビアな起き攻めに対する救済措置だと思っていたのだが…。

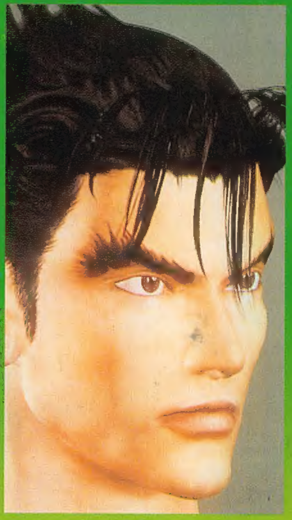
ま、この原稿を書いてる今は開発途中。今回、ここで載せた新システム等は、まだ変更もしくは削除される恐れがあることはご了承願いたい。




●仰向けダウン中に⇩RK！

THE KING OF IRON FIST TOURNAMENT
10 PARTICIRANTS 10人の参加者たち

唸れ風!!轟け雷!!
風間仁





●格闘スタイル
三島流喧嘩術・
風間護身術



三島流喧嘩空手と風間護身術を引っ提げて、奴は来た。
最大の特徴は、三島の血を受けながらにして当て身が加わったことと言えよう。使ってみた感じは前作と変わらずといったところか。
他にも、風間を受けついでいると見られる技としては、鬼殺し、紫雲二段蹴りのような技がある。鬼殺しは、相変わらずの浮かせ技のようだが、紫雲二段蹴りは、前作では下段スタートであったが、今回は中段スタートらしい。遂に三島流にも強い下段が!!と思ったのだが、少し残念。
三島流として見受けられる技としては、やはりというか風神拳&雷神拳。風神拳は、鬼殺しと同様、浮かせ技なので二つの技の違いに興味が湧く。前回下段の要だった奈落払い系技も健在。ただ、下段・下段ではなく、下段・中段と変化したらしい。
また、ダブルアッパーも2発目が打ち下ろし系の打撃技になっている二段打撃技。
崩拳のような突進技も増えたのだが、どうやら本家のようなダメージはないらしい。
コンビネーションっぽい技で、左右のワンツーを出した後に、かかと落としが左右から二回出る技があるが、どうやら一回目のかかとをガードすると、相手はよろけ状態になってしまうようだ。
前作、一八のガード不能技であった鬼神滅裂も出すことができた。三島流を使っていた人ならすんなり入れるキャラといえるだろう。



仁の返し技がポールにヒット！三島流戦法に決定的な違いが…。



出た！伝家の宝刀、風神拳！三島の血は、これが無くてはダメ。



これが崩拳のような新技。祖父ほどのダメージは見られない。





●格闘スタイル
カポエラ



エディ ゴルド
まだ見ぬ新キャラよ…

非常に、いや誠に申し訳ないが、諸般の事情により、エディに関するもので今回掲載できるのは、この顔CGのみとなってしまった。
もちろん、ショーでも動きを見ることはできず、感触さえもお伝えできないのが残念。
一応、開発陣のお話によると「ヤバいくらいかっこいい」ということらしいので、これまでの記事を読んで注目していた人は、根気よく待っていて欲しい。
気になるのは、どういうタイプの「かっこいい」なのかというところだが、CGを見る限りでは、「中量級・打撃系」に近いキャラであることが予想される。これまでの傾向を考えると、このタイプのキャラは、使える連係技に加えてガード不能技をのぞく一撃必殺技を備えているのが多い。
ただしこれらは全て想像の域を出ないのであまり信用しないように。画面写真などは次回から紹介できるので、そっちを参考にしてくれ。

MADE IN KOREA

ファラン







●格闘スタイル テコンドー

冷血度60％（意味なし）

新キャラクター「ファラン（はなろう、嘘）」。前作の中ボス「ペク・トーサン」に似たキャラで、中身も同様。基本は足技だ。

このキャラクター、実は足位置によって同じコマンド入力をしても、まったく違う技が出たりもする。この足位置、基本スタイルは左足が前となり、体が画面のほうへ向いている。が、コマンド入力で故意に右足を前に出すことが可能。つまり、足位置を自由に変えることができるわけだ。これで相手を混乱させるわけ!?

このファラン、キャラクター的には足技が多いわけだが、その分リーチも長いと考えられる。

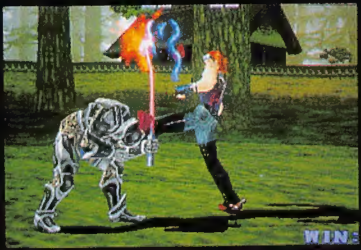
今現在の段階だと、前作鉄拳2のニーナの蹴り上げアッパーのような技も付いていたり、未知の強さを秘めているキャラクターだ!! 乞うご期待。



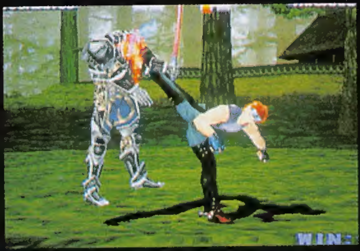
軽くジャンプしつつ相手に襲いかかるキック攻撃。



そして、そこから連続技へと展開していく。



痛烈な一撃がヨシミツの後頭部に炸裂。カッコイイ！



相手の懐に潜り込みつつ攻撃。ヒットすれば浮くぞ。

リン シャオユウ

可能性は無限大！





●格闘スタイル 中国拳法



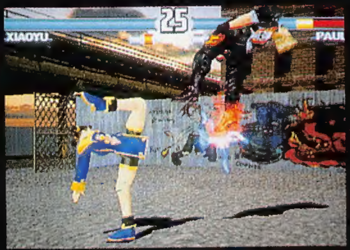
鉄拳3の4人いる新キャラクターのひとり、中国拳法の使い手「リン・シャオユウ」。中国拳法とひとことでいってしまってはいるが、中国古来から伝承されてきたその流派、門派には多数が存在する。この無数に存在する門派には、中国拳法の一般的な地域別に北・南派の拳術に分ける方法や技術的な外家・内家拳といった分類などがある。スペースの都合上、詳しい説明は省略させてもらうが、足技主体の北派に対して、南派は手技主体といった「南拳北腿」の分類をするならシャオユウは、足技主体の北派だと感じる技が現時点では多い…。

さて、気になるゲーム中の動きのほうはというと、旧鉄拳キャラとはかなり違っていて技の組み立て方などは同じく中国拳法を使うレイ・ウーロンを思い浮かべてもらうと分かりやすいかもしれない。具体的な流れとしては、レイにある「背を向ける」といったような動作や「妃睡鳥」のような型があって、そこから変則にさまざまな技を繰り出していけるようになっている。しかもシャオユウの場合、この型が非常に特徴的。ただでさえ小柄な身体をさらに低く構えるため上段攻撃はおろか、特定の中段攻撃さえも避けることができたりと、可能性は未知数な部分が多い。

また、特殊なのは技の形態だけではなくコマンド形態自体も同様で、前作の準やレイなどに近い特殊な入力方法を使うことが多くなりそうだ。



ポールの崩拳を避けているこの構えから技を出していける。



相手に背を向けたモーションから出せる蹴り上げ攻撃。



シャオユウの足技は見た目が派手だが…実戦ではどうか。

暁の不死鳥、再々臨!!

ポール フェニックス

舞台はあれから19年。カズヤは噴火口に突き落とされ、ヤングは謎の死を遂げ、ロウは二代目にその座を譲り、吉光は急激な進化の渦に呑まれ…実に様々なことがあった。

そんな中で、今も昔と変わらずひたむきに己が道を行く紅の戦士がいた！

カズヤ（&熊）のライバル的存在であり、鉄拳シリーズ準主役ともいえるキャラ、ポール・フェニックスだ。

ポールの何が変わったかといえば、それは風貌だろう。







●格闘スタイル
柔道をベースにした総合格闘技



双飛天脚。あいも変わらず強力な武器！



新技のひとつ。肘で突き上げる。カウンターなら…

顔にたくわえた立派な髭、威厳の漂うまなざし…これは長い年月にのみ可能な所業だろう。その技のキレは鈍るどころかますます好調。寄る年波をまったく感じさせない闘いを見せてくれることだろう。

肘での打ち上げ技などが追加

ポールの使い勝手は前作にかなり近い。強力な下段連係技・落葉、そしてポールの代名詞ともいえる崩拳など主だった技はほとんど健在だ。

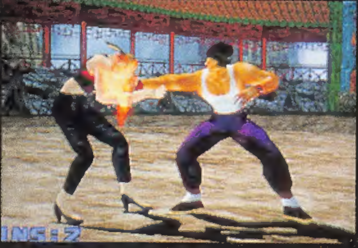
今回プライベートショウで出展されたバージョンでは、当然新技があり、その中の一つに下から肘を突き上げる中段技で、普通にヒットすれば相手を浮かせる技があった。この技の面白いところはカウンターヒット時。カウンターならばより高く浮かせる、のではなく、カズヤの「魔神拳」のように相手はその場にくずおれて追撃が可能になる。また強力な武器が増えそうだ。



これも新技。下段をいかにも潰しそうなモーションだ。



流れるように繰り出されるサマーソルトは健在。



大きく前に踏み込みつつ裏拳。素早いぞ。

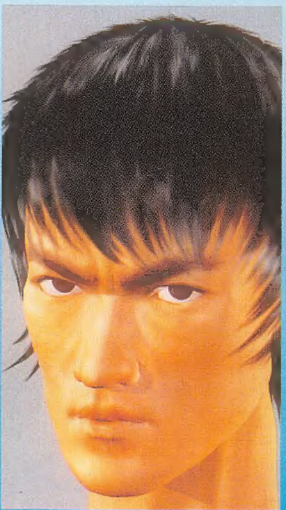
親父の技はすべて完全継承!!

2代目フォレスト・ロウ。見た目は父マーシャルそっくり。もちろん前作の技もほとんどが継承されている。





●格闘スタイル
マーシャルアーツ





パンチ攻撃で相手を押し込みつつ…。



キック攻撃もある。上下の振り分けも重要だ。

前作鉄拳2でマーシャル・ロウを愛用していた読者は、間違いなく今回も使いこなすことができるだろう。それだけ父の後をしっかりと受け継いでいるわけだ。

今のところ、基本戦略も相手を浮かせる継承技「サマーソルト系」などが有力となり、そこから空中コンボでダブルサマーなど、鉄拳2で幅をきかせたものが使えそう。

キャラクター的にもパンチ良し、キック良しで安定した強さが期待できそう。

また投げ技に関しては、前作でも派手でカッコイイ技が存在したが、今回はそれに加えてより魅力的な新投げが追加されている。

当然、一度見たら狙ってみたくなるような投げ技ばかり。期待してくれていいぞ。

フォレスト ロウ

息子だよっ息子!!

野獣の血を継ぐ者…

キング



新技らしいこの技は、レッグラリアットかな？





●格闘スタイル
レスリング



初代「野獣神父」キングの血を受け、アーマーキングの意志を継ぐ2代目となる今作「鉄拳3」の新生キング。

旧鉄拳キャラをそのベースにしているとはいえ、体格や格闘スタイル自体がまったく新しいモーション（パンクラス鈴木みのる氏によるキャプチャーと思われる）へと変更されているため、見た目にはほとんど新キャラといってしまってもいいぐらい。その軽やかなステップ（待機モーション）から繰り出される切れのよく豪快な技は、それよりらしくなった印象を受ける。

さて、気になる攻撃全般についてだが、エルボースマッシュやジェイルキックなどといったキングならではの基本的な打撃部分に大きな変更をされている感じはなく、前作でキングを使っていた人であれば、問題なく十分同じように動かすことができる。

これらに加えて3では、2で投げ技が強化されたのに対して打撃系が大幅に追加されているほか、シリーズを通して中段攻撃が弱かった部分など、下段投げ（しゃがんでいる相手を投げる）によって強化されていたりとかなりいい感じに仕上がってきている。

当然、キングの代名詞ともいえる各種投げ技については、おなじみのジャイアントスイングを始めとしたレスリングならではの豪快な投げ技はあいかわらず健在。今作3になってさらに追加された新技によって、より多彩な投げ技や関節技を楽しむことが十分に期待できそうだ。



キングの代名詞であるジャイアントスイングもあるぞ。



しゃがんでいる相手をがっちりキャッチ！しゃがみ投げだ。



●格闘スタイル
卍忍術進化型





“からくり宇宙忍者”というキャッチコピーをもつ吉光。シリーズ第1作にあたる鉄拳から確かに際ものキャラだったが、鉄拳3でもそのセンスは健在！　今回の吉光の外見はずばり“サイボーグ”。すでに人間の域を超えた感すらある吉光、自らのボディを機械化するその執着心は、999に乗って旅をする鉄●以上なのか…。

さて外観に大幅な変更を受けた鉄拳3吉光だが、前作で吉光を使っていたプレイヤーなら、なんの問題もなく操ることができるだろう。というのも、前作で使用できた固有技のほとんどが、継承技として受け継がれているからだ。

たとえば空中コンボの起点となるステップアッパーや、下段技の忍法卍苔など闘いのキーとなる基本技の使いごこちはもちろんのこと、千覚や不愛などの一見奇妙に思える技も健在だ。

また当然鉄拳3ということで新技も多数追加されているようだ。今後に期待！



鉄拳2でのメインウェポンだった右アッパー。



一見、拳で切りつけるように見えるが、実は打撃技。



何とも形容しがたい技。やはりガード不能か？



ニーナに一体、何が起こったのか？

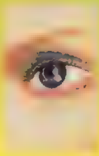
吉光

全装甲モデルチェンジ！

コールドスリープに感謝
ニーナ ウイリアムズ







●格闘スタイル
骨法、合気道をベースにした暗殺格闘技

本誌のキャラ紹介ではなかなか紹介されずに、もしかしたらいないんじゃないかとか、いたとしてもかなりのオバサンになってしまっていると、ウワサの絶えなかったニーナだが安心してくれ。しかも若いまんまで登場してるぞ。

心地良いテンポでいけ

今回のニーナも前作の鉄拳2同様に、素早いパンチ攻撃と多彩なキック攻撃が主体となりそうだ。それに加え、連携の多さは相変わらずなので、手数で相手を圧倒できれば申し分ない。

さらに、相手をダウンさせられる下段攻撃も追加される予定なので、これらの新技をうまく使っていけば多くの戦略が可能になってくる。

ほかに、ニーナの十八番ともいえる関節技も健在だ。相手をかつむまでにかがみダッシュするのも今のところ前作同様だが、決まったときに与えるダメージは大きい。チャンスがあれば狙っていきたい。



低い姿勢から下段を狙う攻撃。カウンターなら…



浮かし技が連続につながる。工夫して使っていこう。



何か勝ちポーズのようなアッパー系の技。空中コンボへ?



渾身の力を込めた右ストレート?狙いは何だろうか。

レイ ウーロン
スーパーポリス健在!







●格闘スタイル
中国拳法

より酔拳らしく…

鉄拳3で45歳という設定なのだが、老いを全く感じさせない動きを見せるレイ(当たり前か)。

技についてもほとんど前回と同じ感覚で使っていける。鉄拳3で変わった所というのは今の段階ではうまく語れないが、全体的に酔拳のような動きになっているのが印象的だ。というのも、前作では、『寝る』といった行動がなんとなく酔拳っぽかったのだが、今回は『酔った動作』などが加わり、酔拳というイメージが強く出てきたのだ。

その新技の動きは酔拳独特の酔った動きでよろよろ動き、そこからパンチとキックを出すという動作をする。

実戦でどのように使うかは研究しだいだが、非常におもしろい技である。

その他に目を見張る動きと言えば『構え』のような技がある。これは技というよりも、直接打撃などでダメージを与えるというものではなく、『構える』という動作なのだ。この構えには2種類の構えがあり、そこからさまざまな打撃をくりだすようになっている。

『寝る』や『背を向ける』以外にもレイならではのトリッキーな動きをするのが魅力的だ。あと、酔拳の動きをする頭突きをくりだす技などもあり、以前とは全く違った動きがあるので、見ていておもしろい。今までレイを使っていた人はかなり期待していいと思うぞー!



酔った動作がこれ。消して、よろけているわけではない。



頭突きがヒット!



この構えは!ここからどんな技が出るかは謎だ。

ナムコ新作発表会に潜入!!

主役は「鉄拳3」！



去る1月9日、東京流通センターにおいて、ナムコ新作発表会が行われた。会場内には、アルペンレーサー2、トウキョーウォーズ、様々なメダルマシーン、プライズマシーンが数多く置かれていた。しかし、会場内で一番スペースをとり大々的に扱われていたのは、そう…。



巨大なプロジェクターに映し出される鉄拳3。当然一番人気だ。

やっぱこれでしょ。

そう、発表会での主役はもちろん鉄拳3。開発度80パーセントということでまだまだ完成版ではなかったものの、その面白さは十分伝わってきたぞ。もちろん、会場内は熱気むんむん、いち早く鉄拳3を見た人たちは皆、鉄拳2からの進化に驚いていた（当然我々ゲーメストスタッフも）。



大型筐体ゲームも数多く展示されていたぞ。



これはプライズものの?Tシャツがいい感じ。

緻密に描き込まれたグラフィック、斬新な動きの新キャラクター、新たに導入されたシステムなど、新ボードであるシステム12の性能を遺憾なく発揮しているのであろう。

また、ライター陣に人気があったのが、「アルペンレーサー2」。本誌ライター、GYU、キャサ夫などは、もう閉館時間ギリギリだっていうのに、ヤリまくっているほどだったぞ。今後のナムコに期待大って感じだね。

見た、さわった!! ライターズアイ

●触ってみるまでは「どうなっているのか…?」とかなり気になっていたけど、実際にプレイをしてみた感想は「鉄拳っぽい（当たり前か…）」ー新しいシステムやキャラが増えているとはいえ、キャラクターや技といった見た目のかっこよさと、爽快感は健在で前作をプレイしたことがある人なら、すんなり対戦できる点はおみごとーといった感じ。

今から発売に備えて、コンシューマーの鉄拳2でリハビリをしておいても、決して損はしないと思うぞ!!（伊勢猫）

●97年度のナムコさんは一言「やりますっ!!」ってな感じでした。今回の一押しタイトルはやはり「鉄拳3」。これに続いてアルペンレーサー2がきて、東京ウォーズ、とりあえずこれだけで上半期はいけるでしょう（個人的予想）。

鉄拳3は、PS版が大ヒットしたせいか、みんなうまくて驚いた。現役プレイヤーって感じだよね。

何はともあれ、ナムコさんはセンス大有り。97年は期待大だぞ。（キャサ夫）

●恐ろしい連携、きつい起き攻め、判定の強い基本技…やっぱり鉄拳はこうでなくちゃね。避けなどの新要素も加わったが、基本的にはとても遊びやすく、鉄拳2をやっていた人ならすんなり入っていけるハズだ。

で、ポール。顔つきに少々威厳が感じられるが、プレイ感覚はほぼ前作のまま。ほんのちょっとだけ空中コンボに変化がある（現バージョンでは）以外は問題なし。落葉、崩拳、飛天脚という三本柱は不動なり。（C・LAN）

●目玉の新作「鉄拳3」を見てきました。開発度が80%と思った以上に出来ているのにビックリ。とりあえず対戦をしてみたが、もう十分に遊べて鉄拳の雰囲気がガンガン伝わってきた。相変わらず各々のキャラクターがカッコ良く、背景も奇麗でセンスの良さを感じずにはいられなかった。

気になるニーナも若いままで登場（ラッキー!?）とイイ感じ。たくさんの新技もあるようなので今から楽しみだね。これはイクしかないでしょう。（がっちん）

●今回のショーはやはり鉄拳3に釘付け。2で担当したミシェールが登場しない点は残念（あくまで個人的に）だが、個性溢れる新キャラはどれも魅力的だと思う。またゲーム性に関しては、よい意味でも悪い意味でも"期待通り"といった感じ。まず根本的なゲームシステムがそのまま鉄拳2から受け継がれた形となっているため、非常に遊びやすい点が良かった。その半面、革新的な変化が目立たなかったが今後の新発見に期待することにしよう。（GYU）

●今回初めて鉄拳3をプレイしたわけだが、特に気がついたのがプレイ感覚の良さ。というのも、前作の鉄拳2をプレイした人であれば全く問題なくプレイすることができるのだ。新システムである、受け身や避け行動についてはまだ何とも言えないが、良いものに仕上がることに期待したい。レイ・ウーロンについて少し語ると、前回にくらべ酔拳のような動きが多く取り入れられているのが印象的だった。あとは、今後の調整に期待したい。（SHO）

●新キャラは置いといて旧キャラ(?)、キングのリニューアル度が素晴らしい。かまえ方自体がまず格好いいし、Ⓟが掌底になっているのもリアル。いかにもパンクラスって感じ。コスチュームもGOOー

もちろん、その他の旧キャラも渋くなっていて、前作のように闘ってもそれなりに強い。それが結構強過ぎるような気さえしたが、仁を使って風神拳を避けられた瞬間、やはり3ならではの闘い方が必要だと痛感。でもバックダッシュは早し。（アディトシ）

●前々作、前作と、平八や一八といった、三島キャラを使用していた人には仁というキャラは自然に使えるだろう。私は、前作準を使っていなかったので、今回仁に採用された準の技が全く分からなかったのが残念。

空中コンボも幾つか試してみたが、前回安定とされたコンボは余り減らなくなっていた。

私は、かなりの三島フリークと自負しているのだが、その期待を、仁は裏切ることはないだろう。1Pカラーがとってもイカスぜ仁!!（スー）



発売間近!2D格闘新世代 STREET FIGHTER III NEW GENERATION

発売まであと1ヶ月を残すところとなったストIII。しばし待てい。

担当：C・LAN

※写真や本文の内容は開発中のものを参考にしています。

システムおさらい&新操作

ストIIIの紹介もすでに3回目。2月末の発売（予定）に向けて、順調に制作進行中のようだ。

今回は新しい写真に加えて、謎に包まれていた新システム「ブロッキング」を初め、システム周りやスーパーアーツなどを少し詳しく紹介しよう。

まず、操作系から軽くおさらい。いうまでもなく8方向レバー＋6ボタンで操作する。レバーは移動、ガード、ジャンプなどに用いる。

この中でジャンプに関してだが、通常のジャンプの他に、高く飛距離のあるスーパージャンプ（仮称）も存在する。また、これとは少し違うが、小さくジャンプして技を出す小ジャンプ攻撃のようなものもあるらしい。当然しゃがみガードは不可だろう。

また細かいシステムとして、ダウン回避のようなアクションもあることもわかった。具体的には後ろに転がって起きる、後転起きに近いものだ。最終的にどんなものになるかはまだわからないが、とりあえず頭に留めておこう。



新世代のファイターたちはどんな闘いを見せてくれるのだろう。

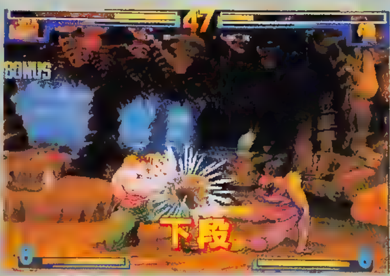
BLOCKING ブロッキング

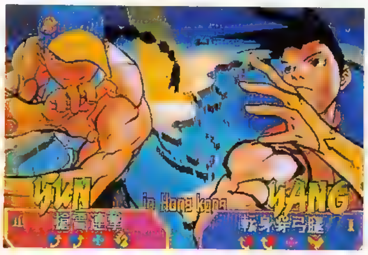
ブロッキングは相手の攻撃を跳ね返してスキを作るアクションだ。

これにはジャンプ攻撃や上段攻撃を跳ね返す立ち（ノーマル）のブロッキングのほかに、下段攻撃を跳ね返す下段ブロッキング、ジャンプ中に行う空中ブロッキングの計3種類がある。このうち空中ブロッキングは、空中ガードの代替といえそうだ。ストIIIではこれを使わないと空中でガードはできないぞ。









中国拳法を使うユンとヤンの兄弟対決。設定では得意な戦法が異なったりもするが、ゲーム中の二人の性能は一緒。

キャラを選ぶときにパンチボタンならばユン、キックボタンならばヤンになる。こんな余裕もCPIIIならではか？



これはいぶきの旋（つむじ）という必殺技だ。写真の通り、ストライダー飛竜（古いか）のサイファアを彷彿とさせる蹴りを水平に繰り出す。追加操作で複数回出せ、ラストの一撃は下段に派生させることもできる。



特殊工作のために改造手術を受けたという強化人間・ネクロの技はどれも人間離れしている。ジャンプ攻撃一つ取ってもこの通り。手足をゴムのように自在に伸縮させて繰り出される技の見切りにくさは、インドのヨガマスターを見れば一目瞭然だ。

スーパーアーツビジュアルシーン


ケン〈神龍拳〉


アレックス〈スタンガンヘッド〉


アレックス〈ブーメランレイド〉


ダッドリー〈コークスクリューブロー〉


ネクロ〈超電磁ストーム〉


ヤン〈転身穿弓月法〉


オロ〈夜行魂〉


ショーン〈ショーンタックル〉

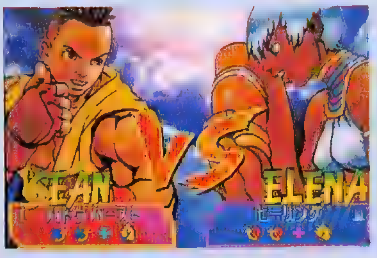

ショーン〈ハドウバースト〉

スーパーアーツをセレクトせよ!!

これまでのカプコンの格闘ゲームでいうところの「スーパーコンボ」にあたるスーパーアーツは、各キャラに3種類ずつ用意されている。しかし、そのうち使えるのは1つだけ。どれを選ぶかはプレイヤー次第だ。

スーパーアーツにはいろいろなタイプのものがあり、どれを選ぶかによって戦略性に違いが出てくるかも知れない。最も自分にあったスーパーアーツを慎重に選ぼう。


遂に悟ったカリュウ。「真・昇龍拳」なるスーパーアーツを修得。

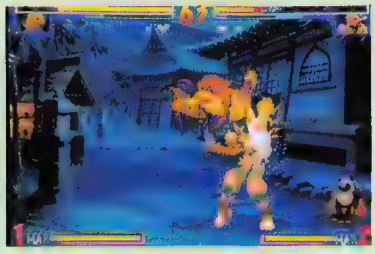


エレナの「ヒーリング」は文字通り体力を回復する掟破りの技。

技によって大きく異なるスーパーアーツゲージ

スーパーアーツを出すためにはゲージをためなくてはならない。この点は従来通りだが、技によってゲージそのものに大きな違いがある。

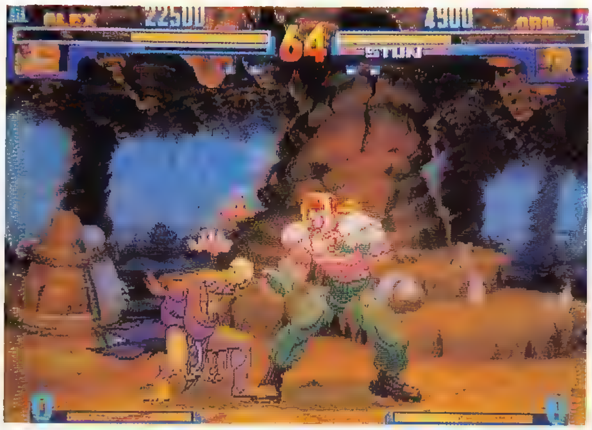
例えば、当てにくいがリスクの小さい突進技ならゲージ自体が短く、一発逆転性を秘めた投げ技ならば非常に長くてためるのも一苦労…といった具合だ。さらに最大ストック数も1~3の間で技ごとに設定されているため、ますますスーパーアーツセレクトは重要な意味を持っているのだ。


ゲージに注目してほしい。かたや1、かたや2でMAXになっている。

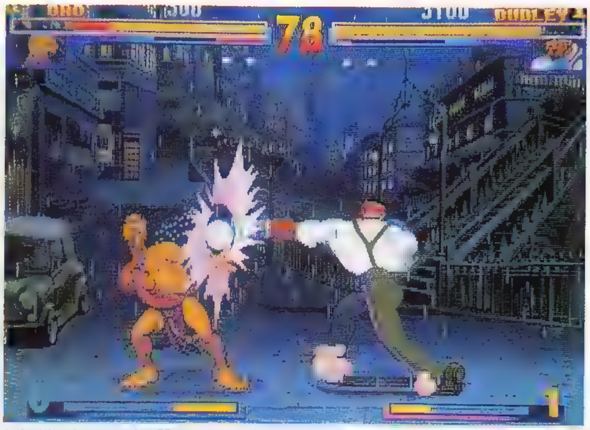

同じオロでも右の写真とゲージの長さが違う。技が変われば…。

見せるか!?CPⅢの底力

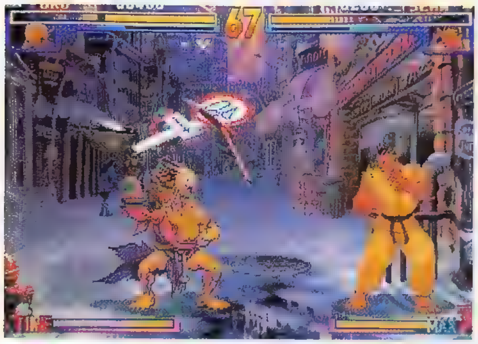
1月15日号でもお伝えしたとおり、ストⅢはウォーザードと同じく新基板のCPーシステムⅢでカプコン開発スタッフが目下制作中。これまで以上に細やかなキャラクターのアクション、拡大縮小を用いた演出効果など、期待して待とう。



アレックスの攻撃にたじたじのオロ。いわゆる、ぴよりポーズ。よく見るとゲージの下に「STUN」の文字。



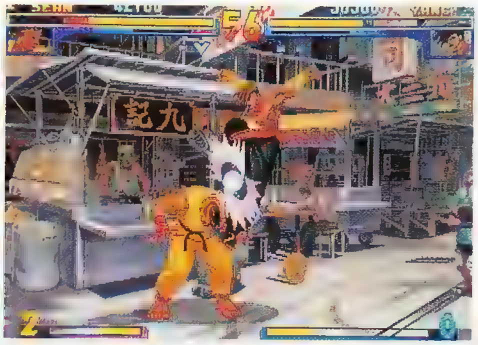
ロンドンステージで闘うオロとダッドリー。ロンドンだけあって天候は不安定。もちろん雨天決行だ。



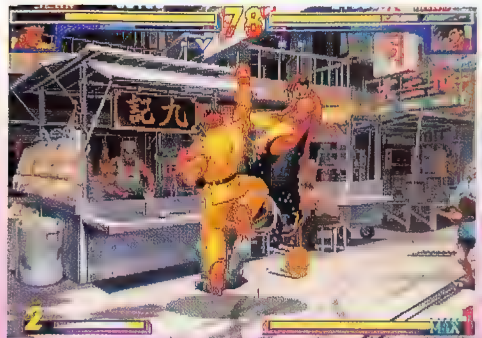
交通標識さえ飛び交う強風の中でのバトル。神出鬼没の仙人オロと、若き血潮のケン'S弟子ショーンが対峙する。



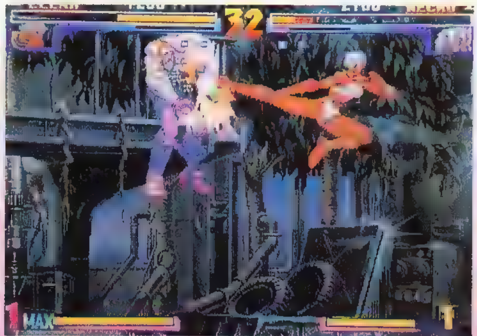
忍者の里に乱入してきたオロに、いぶきの手厚い歓迎。後ろでは謎のギャラリーたちが見守っている。



この技は弟ヤンの雷撃蹴。ジャンプから繰り出す特殊入力の蹴り技でスピードが速い。頭上注意。



ショーンのドラゴンスマッシュが炸裂。もちろんこれは昇竜拳…と思いきや、実はこの後に追加の一撃がある。



エレナはカポエイラを使うだけあって、繰り出す技はすべて蹴り技。動きの滑らかさは特筆ものだ。



エレナの対空技スクラッチホイール。アフリカの自然が育んだ天性のバネを生かした多彩な蹴り技が武器。

AOUで会おう

正確な発売時期は未定だが、2月19、20日(一般入場は20日のみ)に幕張メッセで開催されるAOUショーで一足早くお目見えする予定。気になる人は足を運んでみてはいかがだろうか?

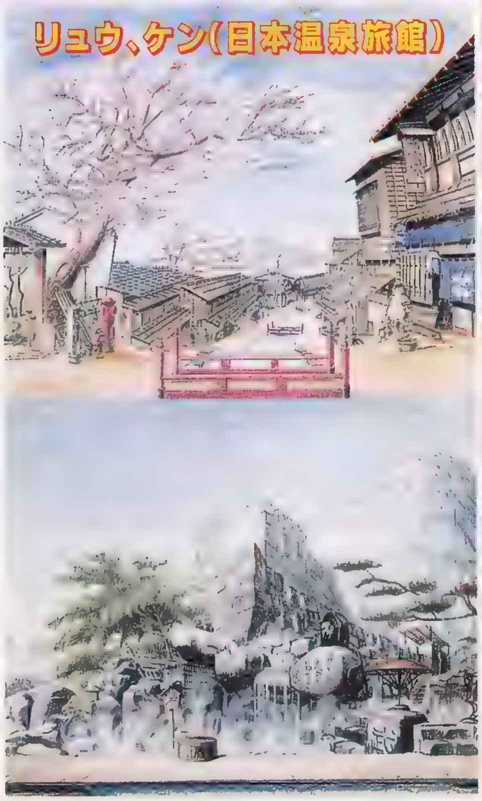


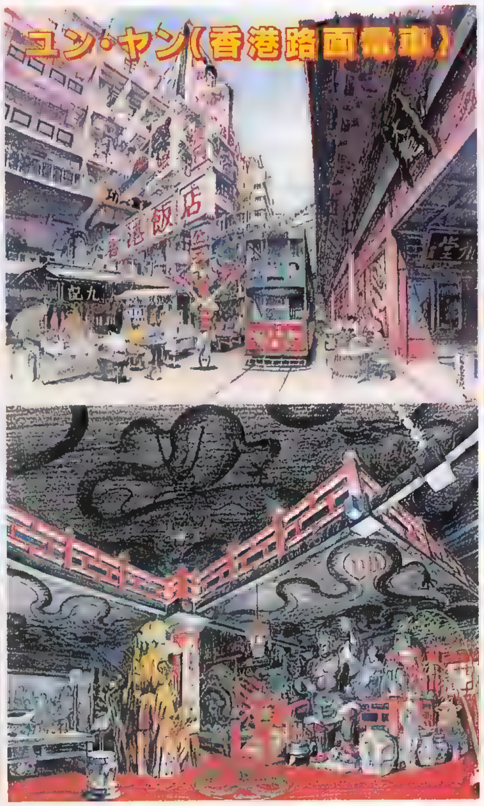
女子高生に見下ろされるケンババ。ヤツも丸くなったか?

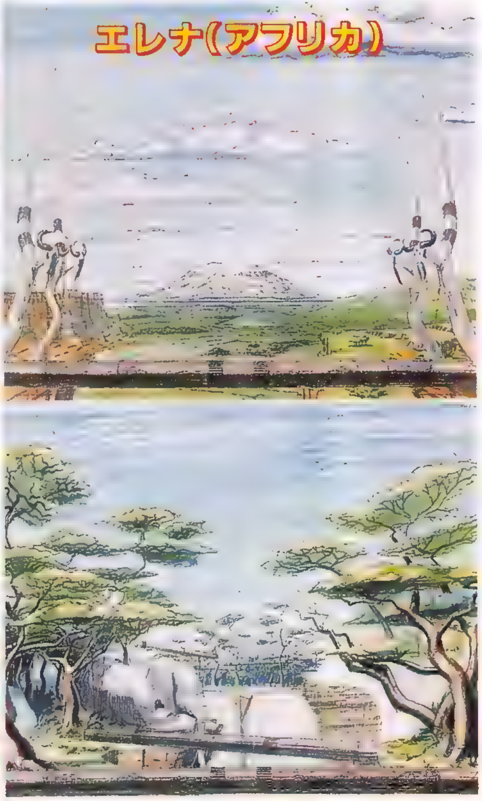


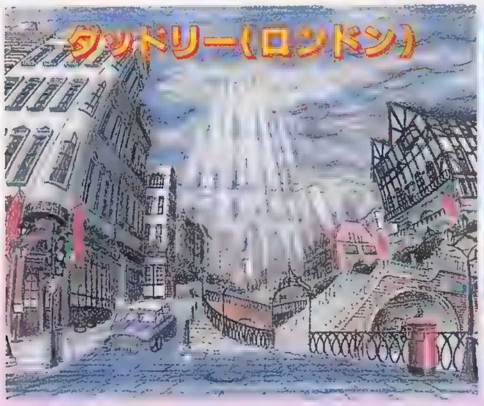
突進系の下段攻撃ショーンタックル。ヒット後このように派生。

ステージ紹介


リュウ、ケン（日本温泉旅館）


ユン・ヤン（香港路面電車）


エレナ（アフリカ）


ダッドリー（ロンドン）


ネクロ（シベリア鉄道）


アレックス（ニューヨーク路地）


いぶき（忍者の里）


ショーン（ニューヨークストリート）


オロ（アマゾンの洞窟）

格闘家の極みを目指して…

リアルバウト餓狼伝説スペシャル

© SNK 1997

この号が発売されるころには、稼働しはじめているはずのリアルバウト餓狼SP。システムを頭に叩き込んで、対戦開始!!

担当:N.O

前作とは微妙に違うシステム

3ラインから2ラインへ!!

操作法に関しては、前作とほぼ同じシステムを踏襲している。ただしひとつだけ大きく違っているのは、スウェーラインにいる相手を攻撃する「対ライン攻撃」のボタンが従来のDボタンからCボタンになったことである。初めのうちは一瞬戸惑うかもしれないが、「対ライン攻撃は大攻撃のボタンで」と意識するのが慣れるコツだ。

これさえ覚えてしまえば、あとは前作と同じ感覚でプレイ可能。実はフィールドが3ラインから2ラインに変更されているのだが、こちらはなぜかまったく違和感がない。無くなったのは「手前ライン」と呼ばれていたもの。ただ、前作でも連続技などを含めても重要だったのは奥のラインのほうなので、ラインが減ったことによる「戦略性の欠如」といったマイナス的な要素はまったく無い。

自分からラインを移るにはいくつか方法があり、それはA、B、Dのいずれかのボタンを押すことで可能となる。相手が違うラインにいるときにAおよびBボタンを押せば、攻撃しながら相手のいる方向へ移動する。また、Dボタンだけを押すと移動のみを行う。残ったCボタンはラインを変えずに他ラインの相手を攻撃するので、ここから連続技を狙いたいならこのCボタンが使える。

ラインについて前作と変わったところは、それぞれのラインで闘えることが挙げられる。この辺の感覚は「餓狼2」や「餓狼SP」に近いといえ



他のラインにいる相手に攻撃するにはCボタン。



違うラインにいて、互いに必殺技を出すこともできる。なかには他のラインに対して攻撃できる必殺技もある。



お互いがその気なら、奥ラインで闘うこともできる。この辺の感覚は餓狼2に近い。

キャラクター紹介



彼が闘いを始めたきっかけは、彼の中に憎しみという感情が生まれたからである。養父の敵を討つために、強くなりたいと思った。彼は実の両親の顔を覚えていないという。「俺の親父はジェフ・ボガードさ…。俺はジェフのように強くなるんだ」

現在の彼は世界でも間違いなくトップクラスの格闘家に成長した。多くの男たちと拳を交えることで、彼は闘いの中に何を見い出して来たのか。彼は憎しみが生み出す結果を求めていた訳ではない。ただ、愛情に飢えていただけなのであろう。

「闘いはお互いを理解する最善の方法だと思うようになったね。闘う奴はみんな理由があって、闘えば、そのことが理解できてしまうんだ」

だから、今こそ彼はベストバウトができると言ってほほ笑んでくれた。

ば分かりやすいと思う。もちろん相手が違うラインにいても必殺技を出すことができるし、両者にその気があれば奥ラインでずっと闘うこともできる。つまり、これまでの餓狼シリーズにおける、すべての要素が含まれた究極のステージが用意されたと考えてほしい。

なお餓狼2のころには、手前ラインと奥ラインで闘った場合、一部の必殺技の性質が変化するものが存在した。もしかしたら本作品でもこのような違いがあるかもしれないので要チェックだ。

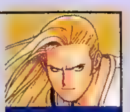
リング際の攻防が熱い!!

餓狼2やSPのようなフィールドで、リアルバウト餓狼のようなラインの攻防を楽しめるというのが、リアルバウト餓狼伝説スペシャルだ。これに、リアルバウト餓狼から採用されている「リングアウトシステム」がリニューアルされて登場。前作ではリングの両端に壁が設置されていた。この壁には一定の耐久値が設定されており、限界を超えると壁は破壊され、ここから落ちるとリングアウト負けしてしまうというものであった。今作品では壁の性質はそのままに、壁を破壊して相手をその向こうにダウンさせれば、なんと相手を気絶させることができるのだ。前作では落ちただけで負けとなってしまったが、今回はさらにその先があるといえる。最近ではだんだん決めにくくなってきた感のある「ジャンプ攻撃からの強力な連続技」も、このゲームでは大きな見せ場のひとつだ。


壁が壊れたところで吹き飛ばされると…、


なんと気絶状態に!!


こうなればここから連続技タイム!!コンボマニアはウハウハだね。



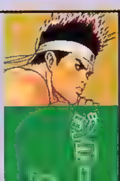
アンディ・ボガード

彼の姿勢は何をやっている時もスキが無い。アメリカ人にしては、やや小柄な体つきという感があるが、それを覆い隠すような研ぎ澄まされた緊張感を張り詰めている。

彼は闘いにおいても、その姿勢を隠すことはない。張り詰めた空気の中でのスピードに乗った切れのある攻撃を得意としている。対戦者にとっては、疲労感の残る嫌な闘いを強いられるであろう。

「神経を研ぎ澄ませていると、相手が次にどう動くかがイメージできる。動きが読めればどんな距離からでも打撃を放つ自信がある。たとえ、鼻と鼻がぶつかるような距離でもね」

彼は兄のテリー・ボガードを超えることを目標としている。そのためにあらゆる格闘技を勉強しているが、その都度、奔放な闘いをしてくるテリーに未だ一度も勝てていない。



ジョー・東

破天荒な闘いぶりで、観る者までをも熱くさせてくれる男ジョー・ヒガシ。彼の辞書に「退く」という言葉はない。恐らくムエタイ史上最強のチャンピオンであり、その天性の明るさが、その座をより華やかに演出している。

「俺なんかよ、パンチを貰った時にも自分の表情のことを考えてんだぜ。今、俺はカッコイイ顔で殴られてっかなって」

大人たちの眼には、ただのお調子者に映るかもしれないが、タイの貧しい子供たちにはまさにヒーローなのである。

「近所のガキたちを集めてムエタイ教室を開いているんだが、あいつら暗いんだよ。メシ食ってねぇから、みんな必死こいて強くなろうとするんだけど、義務感が強くて、楽しんでないんだよ。だからあいつらに本当の闘いを教えるためには負けらんないのよ」

本当に嬉しそうに語る、彼の表情が印象的であった。



不知火舞

女性ながらにして不知火流忍術の正統後継者となった彼女だったが、その辺り、かなり複雑な心境でいるらしい。

「だって私、何も知らないんだもの。望月の人のことだって全然知らなかったし…」

不知火半蔵亡き後、彼女の教育は五大老と呼ばれる老人たちがあたっている。彼らは半蔵の愛弟子たちで、その腕前もかなりのものであるらしいのだが、今では年齢的なことから実技指導の面などからは引退している。舞はアンディ共々この老人たちから学習しているのだが、勉強好きのアンディとは対照的にどうもこの老人たちが苦手らしい。老人たちにすれば、望月との因縁に関してもすべて教えているということなのだが…。

「だって、おじゃいちゃんたちに囲まれて勉強だなんて…」

我侭さは何も変わってないらしい。

従来のシステム技も健在

小ジャンプと振り向き

餓狼3からシステム化された小ジャンプと、空中振り向き。これらもちゃんと今作品に継承されている。

小ジャンプするには、レバーを軽く斜め方向にチョン、と入力すれば普段より低いジャンプができる。とくに相手の飛び道具に対し跳び込んだり、ジャンプからの連続技を叩き込みたい場合に適した行動だ。ただし、小ジャンプしてしまうとノーマルジャンプのときにできる「空中ガード」が取れなくなる。ここまではリアルバウト餓狼と同じだが、今回は小ジャンプ時にさらなる制約が付くことになった。小ジャンプ中は、空中振り向きができないのである。前作では跳び込み直後の小ジャンプ→振り向き攻撃が安易に強力だったので、これは納得のいく変更だろう。



右がノーマルジャンプで左が小ジャンプ。どちらも自在に出せると心強い。



空中振り向きは、ノーマルジャンプのときでないと出せない。空中ガードも同様だ。

ブレイクショットについて

聞きなれない言葉だと思うが、これは、実は前作での「ガードキャンセル」のこと。ブレイクショットは相手の技をガードしたとき、そのガード硬直を無くして必殺技につなぐことができるテクニックで、反撃の要となる。

今作品では、画面下にあるゲージが半分以上溜まっているときに繰り出すことができる。ゲージの半分、といわれてもあまりピンとこないかもしれないが、そこは心配無用。ちゃんとゲージが半分を超えると「Hパワー」という表示に変化して、ブレイクショットが使用可能になったことを教えてくれるのだ。ちなみに、「Sパワー」のときは超必殺技が、「Pパワー」なら潜在能力が使用可能なのは前作と同じだ。SパワーがPパワーになる条件も前作と同じく、「パワーゲージが溜まっていてかつ自分の体力ゲージが赤いとき」である。

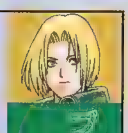
ただし、このときに出すことができる技は各キャラごとに決まっている。大抵は出掛かりに無敵時間を伴った必殺技というのが相場だが、なかにはそうではない技がブレイクショットとして規定されているキャラもいる。無敵か否かなどと考える必要はない。なぜならば、ブレイクショットを用いた時点で相手は完全に停止するために、打ちまけずに済むからである。



パワーゲージに注目。Hパワーと表示されていれば、ブレイクショット使用可能になる。



普段は無敵時間が伴なわないキャラでも、ブレイクショットに対応した技ならば、使用時に打ち負けない。



ブルー・マリー

代々優れた格闘家を輩出する家系に生まれた彼女は、フリーエージェントとして活躍している。その良血ぶりは、特にコマンドサンボの習得で開花した。一見ごく普通の女性であり、体格も特別に大きい訳ではない。その体格でも彼女が操るコマンドサンボは十分な破壊力を秘めている。人間の体はこうも簡単に壊れてしまうのかと思わざるを得ない。

「人間の体には壊れやすい部分がいくつもあるの。そこを正確に捕らえるだけ。それに私の仕事は場所を選べないから、その場その場で最も有効な闘い方を探すわ」

無駄のない闘い方を常に研究し、実践する。それが彼女の仕事であり、どんな局面でもどんな依頼でも最上の成果が期待できるエージェントである。

「本当の闘いのプロは世界でも私だけよ、ヤワな格闘家には負けないわ」



キム・カッファン

テコンドーの世界で彼を倒せる者は、今後10年間は現れないだろうと評される男キム・カッファン。彼がここまでの地位に昇りつめた第一の要因として、そのテコンドーに対する熱い思いが挙げられるだろう。彼はテコンドーこそ世界最強の武術だと信じて止まない。彼にとってのテコンドーとは、闘いとは何なのであろうか。

「私の闘いはテコンドーの強さを証明するためのものです。私が愛する国、愛すべき人々の自信につながればいいと思っています」

生真面目な彼の口は多弁とは言えないが、それだけに愛する者への想いが伝わって来る。世界規模で言えば、空手よりも人口が多いと言われているテコンドー。ただ、ビジネス的にショーアップされた舞台が少ないため、どうしてもマイナーなイメージが付きまとう。彼の闘いが母国の人たちの夢であっても決しておかしくない。



ホンフゥ

香港警察に今でも籍を置く彼は、相変わらずの無鉄砲な捜査により、警察上層部をヒヤヒヤさせている。その半面地元の人たちにはとても愛されているらしく、彼の居場所は街の人たちに尋ねれば、大抵の場合突き止めることができる。これほどオープンな刑事も珍しいが、捜査時の行動力は桁外れであり、狙われた犯罪者はまず逃げることができない。彼は今までの捜査で発砲した経験がない。拳銃は所持しているが、その腕前は疑わしく、使う際はもっぱら投げ専門の武器と化しているようだ。彼が最も得意とする武器はヌンチャクである。クンフーをマスターした彼は、ブルース・リーの影響でヌンチャクを愛用しだすが、現にそのテクニックは並の格闘家では歯が立たないであろう。

「こいつは拳銃より使いやすかけん、愛用しよるだけたい」

この男とぼけてはいるが、実は相当強いのかもしれない。

コンビネーションアタック

ラインの異なる相手をも巻き込むほど、豪快な連続技ができた前作。これを可能にしたのがコンビネーションアタックだ。餓狼3からのシステムで、キャラごとに決まった順番でボタンを押していくと普段とは異なる通常技が繰り出され、これが連続攻撃となる。前作まではコンビネーションアタックの最中にしゃがみガードできない中段攻撃と、立ちガードのできない下段攻撃の2択を迫れるキャラもいたが、今回はコンビネーションアタック中の技に関してはすべてしゃがみガード可能に直されている。だが、そういうコンビネーションは、中段攻撃でなくなったかわりにキャンセル可能になってたりするので、自分のキャラで調べてみよう。

また、かなりの数のコンビネーションアタックで従来とはコマンドが変わっていることに注意。なかにはレバー方向が変わっていたり、前作までのコンビネーションで止まらずに続きがあったりと興味深いものになっているぞ。多くのキャラで3発めを「レバー前入れ+C」にして相手をラインにとばした後、「レバー後ろ+C」で引き戻すというコンビネーションが存在する。これにキャンセルをかけて必殺技に繋いだりもできるようだ。各キャラ別のくわしいコンビネーションのコマンドは、完全版のROMが手に入り次第掲載する予定だ。









前作までは奥ラインにとばしたあとの対ライン攻撃は手動だったが、本作品ではこの引き戻す攻撃もコンビネーションアタックのなかに入っている。引き戻すときにキャンセルをかければ、この写真のような連続技も簡単に実行できるぞ。

ダウン回避

さらに今回新しく加わったものにHパワー時の「ダウン回避」が挙げられる。コマンドは↑↘↓+Dで、必殺技・超必殺技のようなもの以外で可能。終了時に他ラインに移動するという特長を持つ。



転倒する技に対して↑↘↓+Dと入力すると…



ダウンを防ぎつつ他ラインへ。

ダック・キング



格闘家に負けず嫌いでない人はいないであろうが、彼ほどその行動を決定づけている負けず嫌いも珍しいのではないだろう。彼は少年期、ダンサーを夢見る近所でもフダ付きの不良であった。確かにそのダンスのセンスはストリートの中でもピカ一で、彼の右に出る者はいなかった。その少年がなぜ格闘家の道を選んだのか？それは他愛もない喧嘩で年下の少年に負けたことがきっかけとなった。

「あの時は、悔しくて悔しくて夜も寝られなかったぜ。あの時のガキがあのテリーだってんだから、俺も馬鹿だよな」

その後彼はテリーを追ってあらゆる格闘技の大会に出場している。

「俺の人生はあいつのお陰で狂っちまった。今頃俺は世界のクラブシーンを一変させていたんだ。テリーなんざ、声もかけられねぇ大スターさ」

ただ、その夢はテリーに1勝してからでも間に合うと思っているらしい。

ビリー・カーン



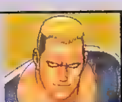
世界一のNo.2。世界一の補佐役としての印象が強い彼だが、昔からそうであった訳ではなく、素質的にはNo.1になっていてもおかしくない人物である。特に喧嘩慣れという点では、ジョー・ヒガシ、山崎竜二と並んで世界に君臨する位置にいる。そんな彼がNo.2に徹したきっかけは、ギース・ハワードとの出会いであった。

それまでの彼を取り巻く人間たちは、顔色をうかがう偽善者としてしか彼の目に映らなかった。だが、ギースという男はその実力をもって彼に対峙する。あまりもの実力の違いを見せつけられた彼は、その後ギースの補佐役に徹し、成長して行く。ギースにとって、最も信頼できる部下であり、ギース躍進の立役者となった。

「俺のボスは後にも先にもギース様だけだぜ」

彼にとってギースは、初めて自分の力を認めてくれる人であり、自分を信頼してくれる人であった。そういう意味では、彼もまた愛情に飢えていたのかもしれない。

山崎竜二



彼の格闘スタイルの基本は空手であるが、格闘技とは別の次元で、彼のスタイルは確立されたと言っていい。彼の生活環境は「生きる」か「死ぬ」か、「殺る」か「殺られる」かのレベルで成り立っていた。死に直面した闘いをくぐり抜けて生きて来た彼にとって、ルールの存在する格闘技など、最も信用のならない者が集まってのじゃれあいだと言う。

「何で闘うかって？へへ…好きだからよ。人間の骨が軋む音や、筋が切れる音がたまらなく好きなんだよ」

修羅場を人一倍経験した彼には、闘うことに意味など無いと言う。それが彼にとっての生活であり、呼吸するかのように、ごく自然に存在しているのだ。己の力しか信用していない彼には、無神経なほどに背負うものがないのである。より野性的で純粋な闘いが彼を支配しており、それが彼の怖さとなっている。



猛ラッシュはいずこへ…

テリー・ボガード

長い足で相手を跳ばせてライジングタックル。初心者はこの戦法で。

担当：1RBSは安心できる ゲーム性P・鈴木

基本的に前作の技をマイナーチェンジする形となるRBSだが、今回は安定した防御ができる、安心した作りになっている。よってバリバリに固めていく必要はなく、それよりも削り能力や投げ能力に注目していくべきだろう。

まずは必殺技の能力からだ。バーンナックルは残念なことに屈んでいる相手に当てることができない。だがガードさせられればさらに固め続けられる。連続技にも使えるぞ。

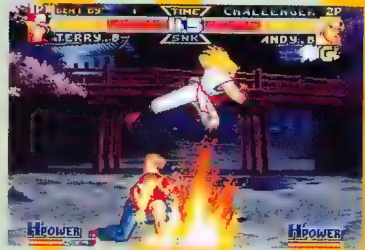
クラックはキャンセルから使って削っていくといい。ただヒット・ガード問わずクラックの後はお互い同時に動けるようになるので、さらに攻撃を仕掛けようとしても反撃されてしまうかも。

パワーダンクは以前のように下りをガードさせて固める、という芸当はできなくなり、出した後のスキがかなり大きくなった。うかつに出せない。

パワーウェイブは出るまでに時間がかかるので、これまた気軽に出せない。ゲイザーと混ぜてみよう。ラウンドウェイブは別ラインの相手にも当たるが、出が遅く跳ばれると危険。使い道が難しい。

ライジングタックルは対空、連続技にどうぞ。威力はある。

投げ技1	バスタースルー →+C
中段攻撃 [※屈みガード不可]	チャージキック ダッシュ中→+C
対空攻撃	ワイルドアッパー ↘+A
ライン送り攻撃	バックスピンキック →+B
必殺技	バーンナックル(弱・強) ↓↙←+AorC
	パワーダンク★ →↓↘+B
	クラックシュート ↓↙←+B
	ライジングタックル ↓タメ↑+A
	パワーウェイブ ↓↘→+A
	ラウンドウェイブ ↓↘→+C
	パッシングスウェー ↓↘→+D
	パワーチャージ ←→→+A
超必殺技	パワーゲイザー ↓↙←↙→+BC
潜在能力	トリプルゲイザー ↓↙←↙→+C



パワーウェイブもラウンドウェイブも見てから跳ばれる。危険。

☆ワンポイントアドバイス！

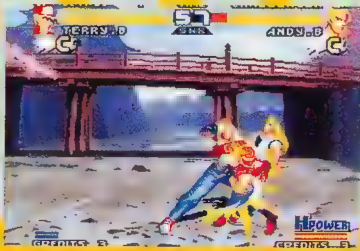
・牽制技は立ち、屈みC共リーチが長く出も遅くない。CAは今回は使いにくいので単発技を大事にしよう。

・おすすめCAはこれだ

↓A・B・→C・←Cキャンセル必殺技。パッシングスウェーなんかどう？もちろんヒット時限定ね。

・この技でヤツを崩せ

投げの威力が低いので、ダッシュ中に→Cのチャージキックがいい。中段技だぞ。今回のテリーは連携が…。



新技・パワーチャージの性能はまだ未知数だ。持て続報！



高機動斬影拳、復活

アンディ・ボガード

基本戦法は従来通りに、技のキレが増して登場!!

担当：N.O

餓狼2のころの技のキレが復活

今回のアンディを一言でいうと、餓狼2のころに近づいたという感じ。餓狼3、リアルバウトと続いた技である幻影不知火が、なんと削除されてしまった。2ラインに戻ったことだし、あの技のことは忘れることにしましょう。

新技については、蜘蛛絡みが二度めのリニューアルをされている。今回は地上でコマンド入力すると、斬影拳のように移動しながら掌打を打ちこむ。ここだけを見るとどの辺が蜘蛛絡みなの？と思えるが…。この掌打がヒットすると、相手の背後に回りこんで見慣れた蜘蛛絡みとなる。つまり地上の打撃技になっているわけだね。ちなみにこの掌打、相手にヒットしない限りは一定距離進み続けるので、遠くから出したほうがガードされたときに反撃されないぞ。

これまでのおなじみの技を見ていくと、飛翔拳は出が速いものの硬直は少し長め。キャンセルからの削り程度に留めておいたほうが良さそうだ。

斬影拳は見出しでも触れているように、キレが増していい感じになっている。さすがに「斬影拳→下小P→斬影拳……」といったような連携はできない。しかし、小斬影拳の移動が一瞬で終わるので、餓狼2のころのアンディが好きな人には朗報といえるだろう。

コンビネーションアーツでは、BB→C←Cがおすすめ。→Cで奥ラインにとばし、←Cですぐさま引っぱってくる。これにキャンセルでつなげていこう。



掌打がヒットすると、おなじみの蜘蛛絡みに（名称は「爆震」）。



新型の蜘蛛絡みは、掌打スタート。



大斬影拳は↙→Cで追い打ち技、「疾風裏拳」になる。小斬影は移動にいい感じだ。

投げ技1	内股 →+C
コマンド技1	浴びせ蹴り →+B
対空攻撃	上げ面 ↘+A
必殺技	斬影拳（弱・強） ↙→+AorC
	昇龍弾 →↓↘+C
	空破弾★ ↙↓↘→+B
	飛翔拳 ↓↙←+A
	爆震 →↘↓↙←+C
超必殺技	超裂破弾 ↓タメ↘→+BC
潜在能力	斬影裂破 ↙↓↘→+C



くらえっダウン攻撃

ジョー・東

ハリケーンとジャンプC、足払いを混ぜて攻めるのが初心者におすすめ。

担当：2しかしガードが強めのゲームでもあるP・鈴木

まずは前作から東を使っていた人へ。ダッシュCがキャンセル不可に、ダッシュBは滑らなくなった。以前の攻めは使えないだろう。

必殺技をみてみよう。

スラッシュキックはBでならスキが小さいので遠距離で使っていけるぞ。

カカトは技の軌道が変わったので注意。ガード・ヒット問わず技後は五分に動けるぞ。

タイガーキックは出るまでがやや遅い(前作よりは速い)が対空としては十分使える。だがとっさの場合には苦しい。

ハリケーンは上方向の判定が弱いので跳ばれやすい。むやみに連発できない技だ。爆裂ハリケーンは硬直が大きめ。



やっぱり今回もある技“なーんちゃって”。

こちらも跳ばれると危険だ。

超技・潜在能力は以前同様使いやすい部類だと私は思う。

☆**ワンポイントアドバイス！**

●牽制技はダッシュC

東はそこまでリーチは長くないのでこういった工夫が必要になる。これに屈みCキャンセルハリケーンを加え相手を追いつめるといいだろう。

●おすすめCAはこれだ

←A・C・C・Cキャンセルプレッシャーニー。他にも、↙B・↙B・↘Cキャンセルタイガーキックなんてのもある。ガードされていたら早めにハリケーンに切り替えよう。

●この技でヤツを崩せ

東は投げの威力が大きめなのでスキあらば果敢に狙っていこう。迷っているとガードされてミス待ちされて時間切れで負けかねない。

そして今回の目玉の新技だ。相手をダウンさせたら↓C、これで**相手プレイヤーに大ダメージを与えられるダウン技**がさく裂するぞ。

今回バクチは避けたほうが…。



↘+Cであの懐かしの技、ヒザ地獄が出るぞ(投げ技)。

投げ技1	ジョースペシャル →+C
接触技	膝地獄 ↘+C
コマンド技1	スライディング ↘+B
コマンド技2	バーチカルアッパー ←+A
対空攻撃	しゃがみ肘打ち ↘+A
追い打ち攻撃 [相手を転ばせた時]	炎の指先（演出のみ） ↓+C
ライン送り攻撃	ジョーソバット ←+B
必殺技	スラッシュキック（弱・強） ↙→+BorC
	黄金のカカト ↓↙←+B
	タイガーキック★ →↓↘+B
	爆裂拳 A連打
	プレッシャーニー →↓↘+C
	ハリケーンアッパー →↘↓↙←+A
	爆裂ハリケーン →↘↓↙←+C
超必殺技	スクリューアッパー →←↙↓↘+BC
潜在能力	スライドスクリュー →←↙↓↘+C



おちゃのこさいさい！

不知火 舞

レオタードはなくなったものの、まだまだ日本一!?

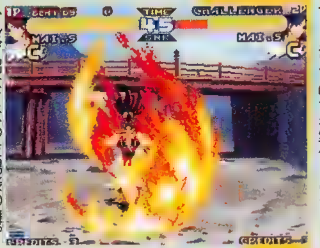
担当：CHU

花蝶扇がまたまた変化!?

前作では複数の扇子を一度に投げる別ラインにも有効な花蝶扇を使っていたが、今回の乱れ花蝶扇は、4回までの連続入力で攻撃する多段ヒットの突進技に変化した。通常技キャンセルで連続技になるので、今回の舞のメインの技になりそうだ。また、陽炎の舞もグラフィックが変わり、今までの置いておく感じの使い方ができなくなった。代わりに、出が早いので対空に使えそうだ。超必殺忍蜂も軌道がかなり変化し、今までのように削りに使おうとすると、ぐんぐん上昇していき、相手の目の前に無防備のまま落ちてしまうので注意しよう。



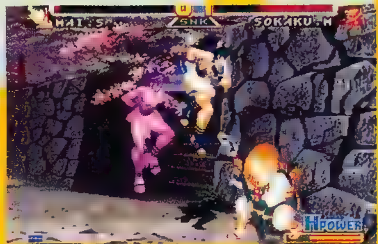
今回の〈乱れ〉花蝶扇は連続入力タイプ。出すたびに花が舞う。



分身が出なくなった陽炎の舞。コマンドも変わり、使い方も…。

レオタードじゃなくても、せくし〜い！

今回の潜在能力・月下乱れ牡丹。レオタード忍蜂に代わる、新潜在能力月下乱れ牡丹。ガード不能なので、この後双角は…。



この技はガード不能技なので一見使えそうだが、このゲームはDボタン一つで別のラインに逃げることができるので実は駄目かも。きめられるのは今のうち?

投げ技1	風車崩し →+C
空中投げ [※ジャンプ中入力]	夢桜・改 ↙or↓or↘+C
コマンド技1	三角飛び 画面端で↗
起き上がり攻撃	跳ね蹴り C
ライン送り攻撃	龍の舞 ←+A
必殺技	花蝶扇 ↓↘→+A
	乱れ花蝶扇 ↓↙←+C
	龍炎舞★ ↓↙←+A
	陽炎の舞 ↓タメ↑+C
	必殺忍蜂 ←↙↓↘→+C
	ムササビの舞 空中で↓+AB
超必殺技	超必殺忍蜂 →↙→+BC
潜在能力	月下乱れ牡丹 →↙→+C

(※コマンドはキャ… ★印の… 必殺技…



餓狼といえばキムでしょ
キム・カッファン

今回の飛燕斬も返しの蹴りはちゃんと存在するぞ！

担当：借金

強い蹴り、優しい笑顔

リアルバウトキムの連続技のほとんどは小足から始まるものであった。今回のキムももちろん小足が重要になってくるとは思うが、その小足に大きな変更がある。連打できなくなったのだ。これにより細かい戦法が変わってくるといえるだろう。また立ち状態のジャブ（近A）は連打可能だ。

必殺技では空砂塵が連続技用として使える技だったが、今回もそれは変わらない。加えて対空性能もかなり良くなっているぞ。飛燕斬は前作同様、斜め上と真上の2方向にだすことができる信頼度の高い対空兵器。ただしガードされた時の硬直は前作より長くなった気がするので多用は禁物だろう。

コンビネーションアタックの基本は、ABorBBスタート。そこから⇧Cで相手を吹っ飛ばすか⇨Cで別ラインに飛ばすのが理想。⇧Cの後は空中にいる相手に必殺技を決め、⇨Cの後はさらに⇦Cで相手を同じラインに引き戻せるので大半月斬を決めるといいだろう。

今回も正義の蹴りでスペシャルを大暴れしよう。



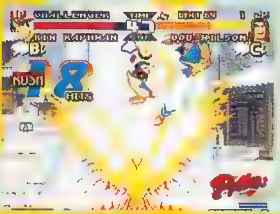
判定はかなり強くなった空砂塵はガードキャンセル技でもある。



キムの顔でもある飛翔脚は、相手を踏みつけた後に、



とどめの蹴りでしめる技となった。



鳳凰脚もさらなる進化が加えられ今回は鳥が舞う。

投げ技 1	体落とし ➡+C
中段攻撃 [※屈みガード不可]	ネリチャギ ➡+B
必殺技	飛燕斬 ⬇タメ⬆+B
	半月斬（弱・強） ⬇⬋⬅+B
	飛翔脚 空中で⬇+B
	戒脚 飛翔脚～⬊+B
	空砂塵★ ➡⬇⬊+A
	覇気脚 ⬇⬋⬅+A
超必殺技	鳳凰天舞脚 空中で⬅⬋⬇⬊➡+BC
潜在能力	鳳凰脚 ⬇⬋⬅⬋➡+C



レッツダンシング！
ダック・キング

一見前作と変わらないように見えるが、実は…。

担当：CHU

前作の戦法はどこまで有効か？

まず前作の安定連続技だった↓B・B→C～Dキャンセルスピンが、コンビネーションの変更と、相手を別ラインに追いやってからの攻撃がガードされることから、できなくなってしまった。コンビネーションは別のルートを使えば相手の別ラインに送ることはできるが、そこからの攻撃がシステム上ガードできるので、どうしようもない。

次に前作で強力だった連続技のJ大～昇りJ大キャンセルスピン～しゃがみ小P×nキャンセルダイブ（～超必）。今回はスピンまでは前作通りつながるがスピンの後のしゃがみ小Pがつながらず、さらにダンシングダイブがダウン技になったので、連携で超必を狙うことができなくなった。とまぁ悲しい変更点もあるが、今までどおり使っていける戦法もある。←Aが前作同様空キャンセルがかけられるので、擬似立ちスパイラルを出すことができたり、遠めから弱スピンで近づいて目の前で止まっての超必も可能。さらに今回の新技クロスヘッドスピンを別ラインの離れた所から出すと相手に当たらずに目の前に着地できる。勿論着地後は超必だ。



前作にもあったイヤガラセ技→BC。今回もあるので注意。



アッと言う間に踊り終るダックダンス。今回はいけるか？

もう「使えねー」とは言わせないぜ！

今回もっとも注目すべき変更点。それは潜在能力のダックダンスの踊る時間だろう。

今回のダックダンスは、相手のダウンを奪った後すぐに出せば大抵踊りきれる。前作とは比べ物にならない早さだ。

投げ技 1	ローリングネックスルー ➡+C
空中投げ [※ジャンプ中入力]	N.リバースブリーカー ⬋or⬇or⬊+C
コマンド技 1	ニードルロー ⬊+B
中段攻撃 [※屈みガード不可]	マッドスピンハンマー ⬅+A
追い打ち攻撃 [※相手を転ばせた時]	ショッキングホール ⬇+C
必殺技	ヘッドスピンA(弱・強) ⬇⬊➡+AorC
	フライングスピンA 空中で⬇⬋⬅+A
	クロスヘッドスピン ⬇⬋⬅+D
	ダンシングダイブ★ ⬇⬋⬅+B
	ネオ・ブレイクストーム ➡⬇⬊+B
	ダックフェイント・空 空中で⬇⬇
	ダックフェイント・地 ダッシュ中⬊+C
超必殺技	ブレイクスパイラル ⬅⬋⬇⬊➡⬋⬇+BC
潜在能力	ダックダンス ⬇⬇+ABC



痺れさせてア・ゲ・ル♥

ブルー・マリー

前作と比べ物にならないくらいカッコよくなったマリーに注目。

担当：CHU

厳選された必殺技

今回のマリーの必殺技は、どれもが優秀な性能で、狙いがいろいろ有りそうな面白いキャラになりそうだ。

狙いの一つであるコンビネーションからの連続技は、A・B・↗Cで浮かせてバーチカルアローや、A・B・↗C・キャンセルストレートスライサーがカッコよくてオススメ。ちなみに前作にもあったストレートスライサーとバーチカルアローの後の、連続入力による追加攻撃は、今回もちゃんとあるぞ。

また、守りの面でも↓↙←Bの当て身からバーチカルアローが狙えるので、攻めも守りも楽しめる。

他にもクイックスウェーこそ無いものの、バックドロップリアルというコマンド投げがあるので、隙あらば狙ってみよう。

最後にオマケ情報を一つ。前作で↑Cの追い打ち攻撃は、ストレートスライサーの後、スタンファングを入れると入らなかったが、今回はスライサー～スタンファング～追い打ちが可能になった。



AB→Cキャンセルスライサー～スタン～↑Cだ。ちょいムズ。



ヘッドバスター～バーチカル～スナッチャー。カッコイイ～。



バックドロップリアルだ。

投げ技1	ロックキック →+C
(投げ技からの)連携技	パシュートエルボー (相手に向かって)→→+C
コマンド技1	ダブルローリング ←+B
追い打ち攻撃 [※相手を転ばせた時]	スピンヒールアタック ↑+C
必殺技	スピンフォール ↓↘→+A
	ストレートスライサー ←タメ→+B
	スタンファング ストレートスライサー～←→+B
	スタンガンスマッシャー ↓↙←+C
	M.ヘッドバスター ↓↙←+B
	バーチカルアロー★ →↓↘+B
	M.スナッチャー バーチカルアロー～→↓↘+B
	バックドロップリアル ↘↘+AB
超必殺技	M.スプラッシュローズ →←↙↓↘→+BC
潜在能力	M.タイフーン 相手の近く→↘↓↙←→+C



いつもより多めに回っとります

ボブ・ウィルソン

じっくりと地上戦をこなしながら小ジャンプ攻撃で闘ってみよう。

担当：(3)必殺技の削りダメージも小さいP・鈴木

ボブは前作との変更点はほとんどなく、新技が追加されただけなのでお得なキャラだといえる。地味なキャラだが、今のところ上位にくいこめそうな気配はあるぞ。

まずは特殊入力技について。

(ア)相手ダウン時↑+C
(イ)自分ダウン時C
(ウ)お互い空中時↓+C

(ア)はダウン攻撃。空中投げの後などに出していこう。(イ)はおなじみの起き上がり技。対空に大活躍するだろう。(ウ)は空中投げ。ジャンプ攻撃の際はレバーを↙にしよう。打撃と投げを兼ねてくれるぞ。

次は注目すべき必殺技だ。ワイルドウルフは途中から中段攻撃になるので相手を崩せるかもしれない。同様に超技も中段攻撃だ。相手を追いつめて気絶を狙っていこう。

新技のサイドワインダーは下段の突進技。似たものにローリングがある。どちらも今のところ大きな反撃はないので削り目的や連続技に使おう。ローリングは自分で動かせる。

モンキー!やバイソンは連続技用にいい。手軽さがウリだ。

潜在能力はカウンター用か。

☆ワンポイントアドバイス！

・牽制技は立ちCと屈みB

ボブはじっくり地上戦を展開していくといい。たまに小ジャンプCを混ぜていこう。対空の↘+Aも使うべし。

・おすすめCAはこれだ

C(1発目)・C・C・Cキャンセル必殺技だ。超技が壁際で決まれば気絶もあり。もちろん途中で↑Cも使える。

・この技でヤツを崩せ

必殺技での中段もそうだが、ボブには強力な投げがある。コマンドは↑+C、↘↘C、←→→B+C。一気に入力しよう。大ダメージ確実だ。もはやボブは投げキャラだ。



↑Cで投げた後に↘↘+C。コマンド変更に注意。



↘↘C後すぐに←→→B+C。止まっちゃダメ。ホイホイハア。

投げ技1	ファルコン →+C
(投げ技からの)連携技	ホーネットアタック ↘↘+C
空中投げ [※ジャンプ中入力]	イーグルキャッチ ↙or↓or↘+C
コマンド技1	H.ヘッジホッグ ダッシュ中→+A
コマンド技2	イーグルステップ 空中で↓+B
対空攻撃	エレファントタスク ↘+A
追い打ち攻撃 [※相手を転ばせた時]	リンクスファング ↑+C
起き上がり攻撃	フライングフィッシュ C
必殺技	ローリングタートル ↓↙←+B
	サイドワインダー ↓↙←+C
	フロッグハンティングホーネットアタック ←→→+BC
	バイソンホーン ↓タメ↑+C
	ワイルドウルフ ←タメ→+B
	モンキーダンス★ →↓↘+B
超必殺技	デンジャラスウルフ →←↙↓↘→+BC
潜在能力	マッドスピンウルフ ↓↙←↓↙←+C



私は寝ないし最強でもない
チン・シンザン

まずはリーチの長い屈みCと素早い突進必殺技でコツコツ闘ってみよう。

担当：⑷ゆえに攻めに投げは欠かせないはずP・鈴木

さて新キャラ（ちょっとだけ）攻略だ。新キャラは動きが慣れない分負けやすいと思うので、ここで技を覚えよう。
使っていきたい必殺技から。
氣雷砲は投げる軌道が2つあり、昇龍（弾）コマンドで出すと上方向に気を投げる。スキは大きいが対空や固めに使えるだろう。ウェイブコマンドで出すと前方向に気を投げる。連発してもそこそこ強力だ。通常技と混ぜていこう。
破岩掌はBで出せばすぐ突進するので勝手はいい。ガードされた後の大きな反撃も今のところないようだ。遠距離から出して相手に当たらなかった場合のスキもほぼない。
あとの必殺技は簡単に説明。



上方向氣雷砲でこんなこともできる。だが反撃が…。

腹太鼓は相手の飛び道具に合わせてみる。スキはあるぞ。
反動満腹砲丸は下段以外の技に対して反撃するサドマゾに似ている技。壁際で出そう。
超技は出るまでは遅いが最後のイナズマにも判定がある。潜在は自分で動かせるぞ。
特殊入力技も説明しよう。
↘+C…つかみ（投げ）技
→+A…2ヒット中段技
A+B…ラインとばし技

☆**ワンポイントアドバイス！**

・牽制技は屈みC
この足払い、下段3連発という変わった技で、好きなときにキャンセル必殺技を出せる。とても使いやすい。
・おすすめCAはこれか？
↙B・↙B・↘Cキャンセル上方向氣雷砲。この後相手はダウンしないので強襲手段として投げや足払いを出そう。

・こんな展開はいかが
跳び込みが弱めなので、地上で氣雷砲屈みCで牽制。奇襲に突進技を使っていこう。対空は難しいので今のところ狙わずに回転でぐったり当て身を使う。近距離戦は…。



垂直ジャンプCは一応対空っぽく使えるが、やはりつらい。

投げ技1	合気投げ →+C
接触技	頭突殺 ↘+C
中段攻撃 [※屈みガード不可]	落撃双拳 →+A
ライン送り攻撃	発動裏拳 A+B
必殺技	氣雷砲・前方 ↓↘→+A
	氣雷砲・対空 →↓↘+A
	破岩掌（弱・強★） ←タメ→+BorC
	超太鼓腹打ち ↓タメ↑+A
	超反動満腹砲丸 →↘↓↙←+B
超必殺技	爆雷砲 ↙タメ↓→+BC
潜在能力	天地崩落無尽砲 →↘↓↙←+C

※チン・シンザンのブレイクショット技は、破岩撃・強の場合のみです。



バリバリではないの?
フランコ・バッシュ

外面は変わってしまったが、力強さは変わっていない。力まかせに相手を叩け!

担当：ワイルダーKEI

一体どうしちまったんだ!!

一体彼に何が起こったのか…うってかわって、まるで違う人へと変貌してしまったフランコ。試合中に頭でも打ったのだろうか？それはさておき、必殺技の内容から入ろう。必殺技のモーションも、だいぶ変わったぞ。
●ザッパー
前作でいう、メテオショットにあたる。中間間合いでの、牽制技として使っていこう。出かかりに隙があるので、近距離で使うのは控えたほうがいいだろう。相手のライン移動には注意したい。
●ダブルコング
今回、最も変貌を遂げた技。2段技で2発目がしゃがみガード不能というのは変わりないが、技のモーションが…。
一発めは楽しそうに、2発目は「これでもかっ!!」といった具合に相手を地面に叩き付ける。
また、ガードキャンセル技としても連続技としても使えるので、どんどん活用していくといいだろう。
●ゴールデンボンバー
メテオタックルとバックブローが、一つの動作となったもの。要するに、追加入力の必要がなくなったのだ。
●ガッツダンク
モーションはまるで違うが、技の感じとしてはテリーのパワーダンクに似ている新技。下降するときに拳で殴るのではなく、足の裏で踏みつけるというものだ。テリーと同じような使い方は、ちょっと無理かもしれない。
それから、インストカードには載ってないが、ウェービングブローももちろん存在する。2ラインバトルとなってどう変わるかはわからないが、ラインを移動しながらの攻撃は健在である。



ガッツで決めろ！

●メガトンスクリュー
前作の超必殺技と入れ替えに、メガトンスクリューという技が加わった。少し前に前進してから相手を打ち上げるのだが、この打ち上げたあと、何かできそうなのである。何ができるかは、未だ不明だ。
●ハルマゲドンバスター
フランコの潜在能力であるこの技は、前作と同様にして、相手を打ち上げて追い打ち攻撃を加えるというものだ。
だが、追い打ちのコマンドが変わったらしく、以前の入力法はできなくなっている。まずは、各自で探してみてくれ。

投げ技1	ゴリラッシュ →+C
コマンド技1	バロムパンチ A+B
起き上がり攻撃	スマッシュ C
ライン送り攻撃	バッシュトルネード →+B
必殺技	ダブルコング★ ↓↙←+A
	ウェービングブロー ←↙↓↘→+D
	ザッパー ↓↘→+A
	ゴールデンボンバー ↙タメ→+C
	ガッツダンク ↓↘→↗+B
超必殺技	メガトンスクリュー ↓↙←↙→+BC
潜在能力	ハルマゲドンバスター →↘↓↙←+C

老いてますます盛んになる
タン・フー・ルー

かなりの変化をともなって登場したこの老人。強さはいかに？

担当：MVP



いろいろある必殺技のうち今回特に使い道が増えたと思われるのが大衝破である。

溜め技であるが、その判定の強さとリーチには脱帽って感じ。

遠距離から出しても近距離から出しても、どちらでも効果を発揮してくれる万能な技である。これで相手の動きをすぐに止めることができるようになったと言える。



大衝破で抑え込め!!

次は箭疾歩について。今回の箭疾歩は主にというかほぼすべて小で出していくのがいいだろう。

その理由は技のスキが小のほうが少ないからだ。大はうまく距離をとっていないとガードされた時に反撃を受けてしまうからだ。リアルバウトの世界で反撃を受けるということはすなわち大ダメージを受けるということ。気をつけよう。コンビネーションアタックの最後も小で箭疾歩を出していくのがいいだろう。

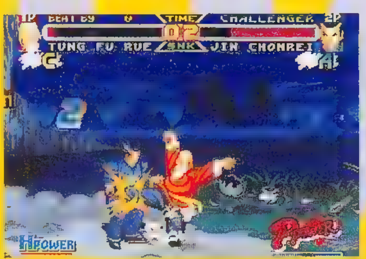
必殺技の説明はだいたいこんなところ。次は実戦で使えるテクニックとコンビネーションアタックについて少し説明しよう。

投げ技1	衝波 ➡+C
対空攻撃	右降龍 ⬊+A
必殺技	忍顔砲 ⬇⬊➡+A
	大衝波 ⬋タメ➡+C
	箭疾歩（弱・強） ⬇⬋⬅+AorC
	烈千掌★ ➡⬇⬊+B
超必殺技	旋風剛拳 ➡⬊⬇⬆+BC
潜在能力	撃放 ➡⬅⬋⬇⬊➡+C(タメ押し)



小ジャンプCで後ろに着地する。

相手に密着して前ジャンプCをやると技をスカして相手の後ろに着地する。かなりいいフェイントとなる。そこから、⬇BB➡C⬅C（恐らく最も使えるコンビネーションアタック）と入れてキャンセルで大箭疾歩を入れよう。



コンビネーションはBBCが基本となるはず。

技変更が大きい
望月双角

喝の時に見える顔は複数ある。

担当：借金



火がなくなった

前作で猛威を振るった技、破滅の炎がなんとスペシャルではなくなってしまった。技の出は確かに強かったがガードされればきっちり反撃を受ける技であっただけに残念。

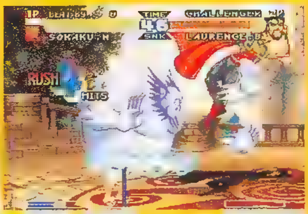
コンビネーションアタックで相手を放り上げてからや地上の奇襲に用いてきた憑依弾がかなり判定の弱い技になってしまった。まず空中多段判定がなくなったため連続技に使うとしても空中では1ヒットしかしない。地上での連続技としては一応使っていくことができ、またダメージもそれなりに奪うのでまだイケてるといえる。まあなんにしても憑依弾の使いどころはかなり限定されてしまった。

そのかわりというか新技の喝がかなり信頼度の高い技といえる。目の前に衝撃による壁を張る技で、連続技として使えるのに加えて対空性能もあり、また飛び道具を消したりすることができるなど用途が多々あるので今回の双角のキーポイントといえるだろう。

野猿狩りはすかると悲惨だが、相手に当たればそこで硬直が切れるので使っていける範囲、またガードキャンセル技でもあるのでうまく活用していこう。



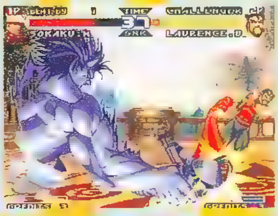
対空として期待の高い喝。顔が見えるのもポイント。



空中では1ヒットしかしない。



まきびしは健在だが手の部分にあった攻撃判定は失った。



潜在能力がコレ、無惨弾。双角の技名は感慨深いですね。

投げ技1	無門地獄投げ ➡+C
投げ技2	無道縛り投げ ⬅+C
（投げ技からの）連携技	地獄門 無道縛り投げ～ ⬅⬋⬇+C
空中投げ [※ジャンプ中入力]	昇天殺 ⬋or⬇or⬊+C
対空攻撃	錫杖上段打ち ⬊+A
追い打ち攻撃 [※相手を転ばせた時]	[illegible]棍 ⬇+C
必殺技	まきびし ⬇⬊➡+A
	野猿狩り★ ⬇⬋⬅+A
	憑依弾 ➡⬅➡+C
	雷神懲 ➡⬇⬊+B
	[illegible] 相手の近くで一回転+C
	邪棍舞 A連打
	喝 ➡⬊⬇⬋⬅+B
	渦炎陣 ⬇⬋⬅+D
超必殺技	いかづち ➡⬊⬇⬊➡+BC
潜在能力	無惨弾 ➡⬊⬇⬊➡+C



暴れヌンチャク再び
ホンフゥ

合言葉は「どぎゃんしたのかねぇ」。

担当：借金

ヌンチャク健在

スペシャルのホンフゥももちろん前作とは少し変更している部分がある。まずは最もうれしい変更から、

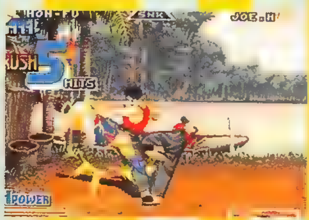
あの使えない技の代名詞であった必勝逆襲棍が、かなり使える技になって帰ってきた。技の出が速くなり判定の強さも文句なし、技の出にダウン判定があるので密着でヒットさせれば壁からの追い打ちで2ヒットする。かなり理想的な技になったがライン移動されれば当然すかる。


写真では伝わりにくいがかなり速いのだ。

九龍の読みは地上、空中で2種類のモーションがあるのは相変わらず。空中ヒットの時に攻撃が途中で抜ける可能性はあるが反撃は受けないので心配なし。またガードされてもほとんど五分。

制空烈火棍は連続技としては相変わらず、対空性能も相変わらずだが、ガードされたときの硬直が長くなった。今までのようにはいかないぞ。

コンビネーションアタックでは、下BBが基本形。ここから前斜め下C→制空烈火棍や前C→後C→電光石火の天でダメージを与えていこう。対空に使えそうなのがハエタタキ（前斜め下A）で、ここからCCとでるのも変わらないが前作とレバーの方向が逆になっているので注意しよう。



地上ヒットの時は追い打ちを忘れずに。



ハエタタキヒット。前作ではこの後のCが中段だったが…。



他の必殺技ももちろん存在している。

投げ技1	バックフリップ →+C
接触技	経絡乱打 ↘+C
コマンド技1	踏み込み側蹴り →+B
対空攻撃	ハエタタキ ↘+A
追い打ち攻撃 (※相手を転ばせた時)	トドメヌンチャク ↓+C
必殺技	九龍の読み ←↙↓↘→+C
	制空烈火棍(弱・強)★ →↓↘+AorC
	電光石火の地 ↙タメ→+B
	電光石火の天 ↓↙←+B
	炎の種馬 ↓↙←+A~A連打
	必勝逆襲脚 ↓↙←+C
超必殺技	爆発ゴロー ↓↙←↙→+BC
潜在能力	カデンツァの嵐 ↓↙←↙→+C

(★印のついている必殺技はブレイクショット技です)

(※コマンドはキャラクターが右向き時のものです)



かかってこいよ!
山崎竜二

山崎のジャンプ技はかなり良くなったぞ。

担当：借金

やっぱおかしいよコイツ

山崎の新技はコマンド投げ「爆弾パチキ」。そのコマンドはまさにベアーのあれだ。潜在が使えない状況で真価を発揮するぞ。



まさに爆弾。これぞパチキ。そしてコマンドはベアー。

山崎の顔といえる技、蛇使いも下段が加わってより強力になった。ただしレバーで方向を選ぶのではなく、先にボタンで方向を決めなくてはいけない。方向はAで上、Bで横、Cで下にセット、ボタン離しで技が起動するぞ。溜め時間で攻撃力がアップしたり蛇使いをキャンセル（Dに変更）できるのは前作と同様だ。ガードキャンセル技である裁きの匕首がおすすめだ。

気になる通常特殊技にも触れておこう。

中段技だったぶっ刺しは2段技になり、中段部分は2段目のみとなっている。

目つぶしは健在、鉄の爪はへこましという蹴り技の追い打ちに変化した。ただしへこましは空中ヒットしないのでギロチン後の強力な攻めは事実上失ったといえるだろう。

最後に1つ。浮かしからのギロチンは相変わらず決まるので安心してくれ。



溜め続ければ空中で多段する蛇乱舞に。



浮かし技のレバー方向が逆になりました（前斜め下C）。



ABCからダッシュすればへこましがヒットする。

投げ技1	ブン投げ →+C
コマンド技1	カチ上げ 空中でB+C
中段攻撃 [※屈みガード不可]	ブッ刺し →+A
対空攻撃	昇天 ↘+A
追い打ち攻撃 [※相手を転ばせた時]	へこまし ↓+C
起き上がり攻撃	目ツブシ C
必殺技	蛇使い・上段 ↓↙←+A（タメ押し）
	蛇使い・中段 ↓↙←+B（タメ押し）
	蛇使い・下段 ↓↙←+C（タメ押し）
	サドマゾ ←↙↓↘→+B
	倍返し ↓↘→+C
	裁きの◆首★ →↙→+A
	爆弾パチキ →←↓↑+C
超必殺技	ギロチン →↘↓↙→+BC
潜在能力	ドリル 相手の近くで一回転+C

(※コマンドはキャラクターが右向き時のものです)



機動力倍増！

秦崇秀

ＡＢ立ちＣの中段はないけどやれることは増えたのだ。

担当：珈琲　ふりーく

ＡＢ立ちＣのしゃがみガード不可がなくなったのは確かに大きいが、機動力が大幅にアップし、強さの要素が分散した形になっている。要するにより面白くなったってことだね。



しゃがみガードされてしまうＡＢ立ちＣ。嘆くでないぞ。

総合的には戦力アップ

目立つ変更点をチェックしておこう。

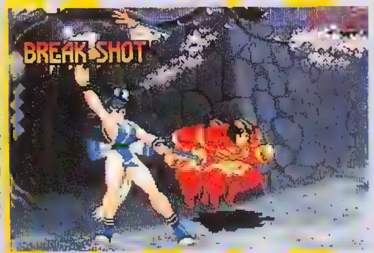
●ガードキャンセルが神眼拳のＣになった

神眼拳のＣというと相手の背後にまわるワープのことだ。消えてから好きな技を入れることができるため、うまく使えば大きな効果を発揮するぞ。

神眼拳といえば、ジャンプ中でも出せるようになっていたり、神眼拳のＢがヒットしてもはねなくなったりと、使い勝手が良くなっているぞ。

●空中で漏尽拳が出せる

神眼拳といい漏尽拳といい、空中での選択肢が増えている。

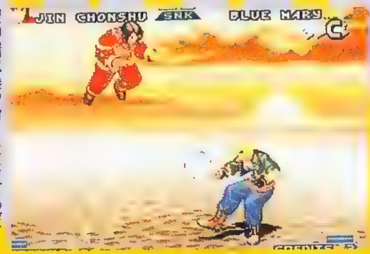


ガードキャンセルで消える。そこからの行動がポイントだ。

空中漏尽拳は斜め下方向に出るのだ。

●ＣＣＣ!?

今回多用しそうなコンビネーションアタックの連続技Ｃ→Ｃ。ここからさらに背後にまわって攻撃もできる。ワープするので見た目もバッチリ。



空中漏尽拳。ガードさせるだけでも！

投げ技１	発動龍 →＋Ｃ
コマンド技１	龍回頭 ↘＋Ｃ
中段攻撃 ［※屈みガード不可］	光輪段 ←＋Ａ
必殺技	帝王神足拳 →→＋Ａ
	帝王天眼拳（弱・強） ↓↘→＋ＡorＣ
	帝王天耳拳（弱・強） →↓↘＋ＡorＣ
	帝王神眼拳（移動なし） →↘↓↙←＋Ａ
	帝王神眼拳（空中） →↘↓↙←＋Ｂ
	帝王神眼拳（背後）★ →↘↓↙←＋Ｃ
	帝王空殺神眼拳 空中で→↘↓＋Ｂ
超必殺技	帝王（空殺）漏尽拳 （空中で）↓↙←→＋ＢＣ
潜在能力	帝王宿命拳 ↓↙←→＋Ｃ

（※コマンドはキャラクターが右向き時のものです）



前作の負けポーズが…

秦崇雷

今回もバリバリ連続技を狙っていこう。

担当：珈琲　ふりーく

ぱっと見にはマイナーチェンジ感の漂う崇雷。でも使い方によってはだいぶ変わってくるかも。

天眼拳を溜めてみたりして

崇雷の最大の変更ポイントは、天眼拳がＣだけになり、ボタン押しっぱなしで溜められるようになったことだ。出すタイミングを変えるだけでなく、ヒット数も増やすことができるため、色々面白い使い方ができそうだ。

ガードキャンセル技が大の天耳拳になったのもポイントだ。前作では大が弟で、小が兄だったが、弟が天眼拳になり、兄は大になった。ヒットするのならば大のほうがよい部分があるが、微妙にリスクがアップした面もある。

崇雷といえば連続技を忘れるわけにはいかない。今回はとりあえずＡＢ→Ｃ→Ｃキャンセル神足拳あたりが、手堅いところ。１回別ラインに相手を送ってから戻すのがポイントだ。応用できるキャラは多いぞ。

別ラインといえば、宿命拳が別ラインに当たらなくなった。前作のアレはできない。今作ではどう工夫する?





天眼拳を溜めて、多段ヒットさせることができる。わりとチャンス到来って感じ。



当たんねー。でも当たったとしてもガードされるけど。

投げ技１	発動龍 →＋Ｃ
コマンド技１	龍殺脚 →＋Ｂ
必殺技	帝王神足拳 →→＋Ａ
	帝王天眼拳 ↓↘→＋Ｃ
	帝王天耳拳（弱・強★） →↓↘＋ＡorＣ
	帝王漏尽拳 ↓↙←→＋Ｃ
	帝王他心拳 ↓↙←＋Ｂ
	龍転身 ↓↘→＋Ｂ
超必殺技	帝王宿命拳 →←↙↓↘＋ＢＣ
潜在能力	帝王龍声拳 →←↙↓↘＋Ｃ

（※コマンドはキャラクターが右向き時のものです）

（★印のついている必殺技はブレイクショット技です）
※秦崇雷のブレイクショット技は、帝王天耳拳・強の場合のみです。



棒の長さはどこへ…
ビリー・カーン
レバー前入れAの消滅により、新たなスタイルが要求される。

担当：MVP

前回で猛威をふるった三節棍からの追いうち。今回は若干出しにくくなっているようだ。注意しよう。

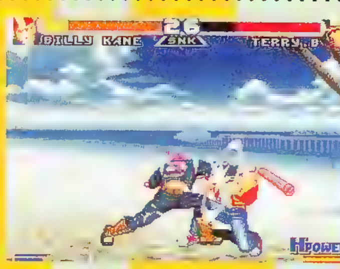
そして➡Aの消滅。これにより、ビリー・カーンと言えども接近戦を行うことが重要になってきた。

接近戦で大活躍するのが飛龍追撃棍である。これは前作では当て身技としてあったものだが、今回は打撃技として使えるのだ。スキもあまりないのでコンビネーションアタックからキャンセルして使っていったり、その利用価値は高い。


今回メインとなる火龍追撃棍。

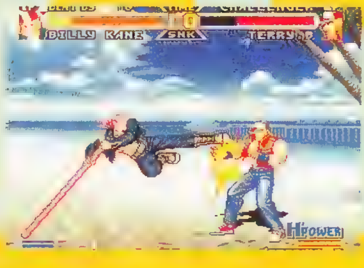
さて次はコンビネーションアタックについて見ていこう。前作で猛威をふるったA・B↓三節棍。今回は一見してこのコンビネーションはないように思えるが、ちゃんと存在している。

今回はA↓Cのコンビネーションアタックがそれとなっている。是非多用してほしい。


これですよ、これ。今回もボタンは違えど健在だ。

また、大ダメージを狙ったコンビネーションはB↓B↓➡C・⬅C↓火龍追撃棍である。火龍追撃棍のおかげで前作よりも安定したダメージが狙えるだろう。

最後に通常技について。これに関してはあいかわらずジャンプCが強いというのと、今回遠距離Cの移動距離が短くなったので、連携に組み入れやすくなったというのが重要だ。


前よりも使いやすい技となった遠立ちC。その使い道はいかに。

投げ技1	一本つり投げ →+C
接触技	地獄落とし →+B
追い打ち攻撃 [※相手を転ばせた時]	頭割下方撃 ↓+C
必殺技	三節棍中段打ち ←タメ→+A
	火炎三節棍中段打ち 三節棍中段打ち〜←→+C
	雀落とし ↓↙←+A
	旋風棍 A連打
	強襲飛翔棍 ↙↓↘→+B
	火龍追撃棍★ ↓↙←+B
超必殺技	超火炎旋風棍 ↓↘→↘↓↙←+BC
潜在能力	大旋風 ↓↘→↘↓↙←+C



私を忘れたわけではあるまいな！
ローレンス・ブラッド
非道ぶりに磨きをかけて大復活！

担当：CHU

サーベルが〜サーベルが〜

まず一番の変化を遂げた技といえば、ブラッディサーベルだろう。ガロスペ時代でいうブラッディサーベルは今回↓Aで出る通常技なのだ。で、今回のブラッディサーベルは3回までの連続入力による多段ヒット技になった。この技は連続入力なので途中で止めることもできるが、相手にガードされた場合（ヒットは勿論）、最後まで入力してしまったほうが相手との距離が離れ、反撃を受けにくいので、避けられたとき以外は常に出し切っていこう。


これが今回のブラッディサーベルだ。

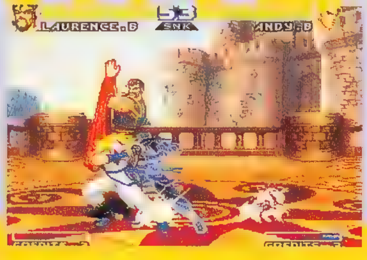
投げ技1	マタドールスラッシュ →+C
空中投げ [※ジャンプ中入力]	マタドールバスター ↙or↓or↘+C
コマンド技1	ヒートサーベル ←+A
コマンド技2	エリアルサーベル ジャンプ中↙or↓or↘+C
コマンド技3	オーレイ A+B
フイン送り攻撃	トルネードキック →+B
必殺技	ブラッディスピン(弱・強★) ←タメ→+AorC
	ブラッディアクセル〜 ↓↘→+C
	ブラッディシューター B.アクセル ↓↙←+AorBorC
	ブラッディカッター B.アクセル〜AorBorC
	ブラッディプレス B.アクセル〜 相手の近くで←or→+C
	ブラッディサーベル ↓↘→+A（×3）
超必殺技	ブラッディフラッシュ ↘←↙↓↘→↙+BC
潜在能力	ファイナルデスブラッディ ↓↘→↘↓↙←+BC

※ブレイクショット技は、ブラッディスピン・強の場合のみです。


ブラッディシューター。サーベルを投げると同時に笑いだすぞ。

KOF？

AB同時押しをすると、KOF94の攻撃避けのように、完全？無敵状態になり相手の攻撃をやり過ごすことができる。


技名そのまま、オーレイーる。

投げられ判定はあるので多用はできないが、かなり使える技だろう。

突進攻撃を避けて、相手を牛扱いしよう。



相変わらずデカイ、ドイツの帝王

ウォルフガング・クラウザー

キャラセレクトの大きさも2倍です。

担当：N.O

技の隙も小さく、攻めても守っても強力

クラウザーは必殺技の性能に若干の変更がみられるぞ。

まず、飛び道具のブリッツボール。今作では小・大の撃ち分けは無く、Aで上段、Cで下段である。弾速は速く、撃ち分けが重要になっている。

レッグトマホークはこれまでのような軌道ではなく、低めになっている。そのかわり、この技はブレイクショット（ガードキャンセル）技になっている。ただし無敵ではないので、多段攻撃の最後にかけよう。

デンジャラススルーはダメージはなく、相手を後ろに突き飛ばして体勢を崩す技。もちろん様々な攻撃で追い打ちすることができるぞ。

今作で復活したのが、フェニックススルー。デンジャラススルーと同じタイプの技に思えるが、こちらは当て身技。主に対空技として使える。

超必殺技のカイザーウェイブは、餓狼SPのころと同じコマンドになった（ボタンは違うけど）。カイザージャンプに注意（笑）!!

潜在能力はギガティックサイクロン。つまるところはコマンド投げだが、投げ間合いが異常に広い。立ち大パンチを当てた距離からでも吸える。コマンド投げマニアは注目!!



相手を引っ張って体勢をくずして…、



追い打ちが入る。



フェニックススルーは当て身投げ。ジャンプ攻撃を取れる。



⇨B+Cで中段攻撃が!!ガードされても反撃されないのでいい感じだ。

投げ技1	ニースマッシャー →+C
コマンド技1	カイザーB.プレス ジャンプ中↓+C
中段攻撃 [※屈みガード不可]	デスハンマー →+BC
追い打ち攻撃 [※相手を転ばせた時]	ダイビングエルボー ↓+C
必殺技	ブリッツボール・上段 ↓↙←+A
	ブリッツボール・下段 ↓↙←+C
	レッグトマホーク★ ↓↘→+B
	フェニックススルー ←↙↓↘→+C
	デンジャラススルー ←↙↓↘→+A
	リフトアップブロー →↘↓↙←+B
超必殺技	カイザーウェイブ ←タメ→+BC
潜在能力	ギガティックサイクロン →↘↓↙←→↘↓+C

速報

超大型新人バンド デビュー

バンド・オブ・ファイターズ



ベースを演奏する庵氏。多くの固定ファンがすでにいる様だ。

土浦の地にツェッペリンの再臨を見た!?

昨年の暮れも迫る12月23日、茨城県土浦市のネオジオワールドにおいて、バンド・オブ・ファイターズのデビューイベントが開催された。この驚異の新人バンドは、デビューと同時にあらゆる面での鮮烈さを我々に見せつけ、その印象は見た者の脳髄に永遠に刻みこまれたことであろう。以下の文章は、この超絶スーパーバンドのデビューイベントの模様を伝えるものである。

この世紀のスーパーバンドの編成は次のとおり。アテナ（リードボーカル）、草薙京（ギター、ボーカル）、八神庵（ベース）、テリー・ボガード（ドラム）、ナコルル（キーボード、ボーカル）。

このバンドの素晴らしいところは、なんといってもその卓越した演奏力であろう。観客の前では初演奏であり、見た目にはものすごくカタくなっていたように見えたのだが、ひとたび演奏が始まると見た目のカタさなど、なんのその。音ズレやハズしのまったくない、まるで機械的とも言えるほどの完璧な演奏力を見せたのである。ギターの草薙氏の後ろには、ジミー・ペイジ様の霊が見えたぐらいであった（まだ生きていますが…）。



ギターの京氏。ライブの間に庵氏と一悶着あるシーンも。

さらに、すでに固定ファンがいるらしく、庵氏らと同じ格好の女の子が会場には多数見受けられたが、演奏の合間の会話にすら、その子たちの悲鳴が聞かれるほどであった。一言二言の会話で観客を堪能させるなど、あのサラ・ベルナールですら難しいのではないだろうか（誰？）。

土浦のネオジオワールドではほぼ毎日演奏を聞くことができ、1月18日にファーストアルバム発売、2月にはAOUショーでのライブも予定されているらしい。一度でも見ておくことをお薦めする。



会場のネオジオワールドには多くの人がつめかけた。



ライブも終わり、すっかりご満悦のアテナさん。

ストリートファイターEX

第14回ゲーメスト杯争奪
チャンピオンシップ大会

開催決定!

参加申し込み方法
使用キャラ等の
詳細は次号
3 /15号（ 2 /15発売）
にて発表



開催日：３月30日（日）
開催地：東京　新宿三省堂ホール
選手数：256名（次号のハガキで募集）
各地の㋘屋などでも予選会あり
主催：㈱新声社ゲーメスト／㈱カプコン
協力：㈱アリカ

問い合わせ先：ゲーメスト杯実行委員会
（担当：タケモリ　☎03-3259-1023）

新キャラ必見!!

STREET FIGHTER EX

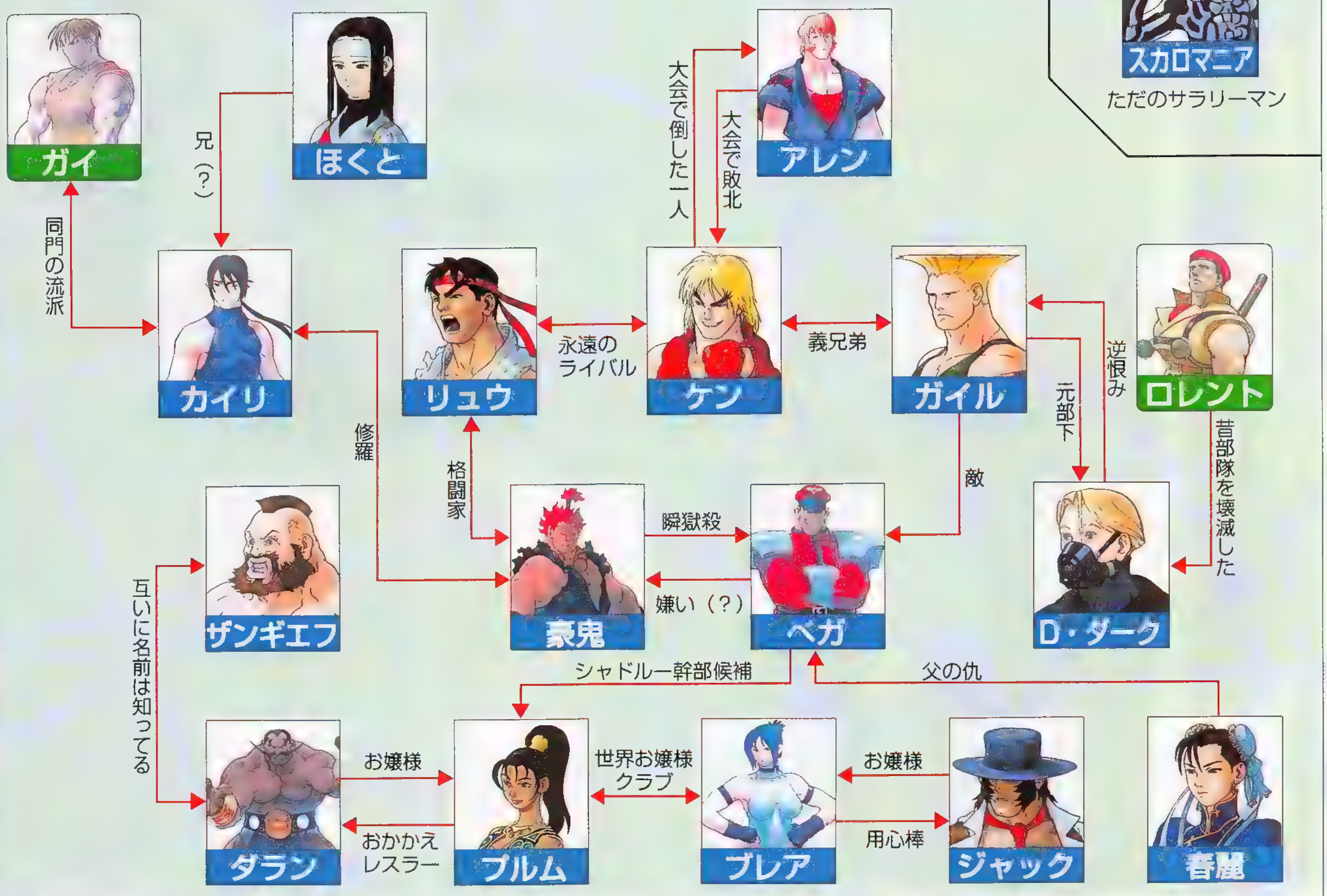
「世界を1つ」にが合言葉。インドラー橋で君も3次元をトリップしちゃおう。

ストリートファイターEX

ストリートファイターEXキャラクター相関図

混沌としていたEX世界を一目でわかる相関図に!!
これで君の敵がはっきりするね。





※ガイとロレントはこのゲームには登場しません。

SCOOP! よろしくニューカマー! Secret Characters Comes Here!

ストEXの新しい仲間たち4人を紹介するぜ!

担当:丑年生まれの牛

4人のニューキャラクター!

ただいま絶賛稼働中のストリートファイターEX。新旧織り交ぜ10人のキャラクターたちが、激しいバトルを繰り広げるこのゲーム、実は4人もの隠しキャラクターが存在することがわかった。出現条件の詳細は載せられないが、この本誌が発売されている頃には、ゲームセンターで見かけた人もいるかもしれない。今回は彼らのキャラ特性をわかっている範囲で紹介する。



精悍さ漂う1Pといかにもお調子者といった2P。



かたやお嬢、かたやヒゲ親父。

その力、鬼神の如し…



カイリ

豪鬼コンパチタイプ?

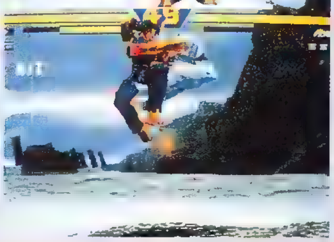
顔に大きな傷を持つ男、カイリ。このカイリのキャラ特性はずばり、リュウ・ケンタイプといったところのようだ。基本技はもちろんのこと、必殺技も飛び道具、対空攻撃、跳び蹴りとほとんど同じだ。ただしスーパーコンボ系の技はどちらかといえば豪鬼寄り。空中からの波動拳に加え、瞬獄殺ライクな乱打技、そして武神八双拳タイプの対空攻撃といった攻守のバランスがとれたものが揃っているぞ。



名前こそ別だが、いかにも波動拳ライクな飛び道具。



スーパーコンボの斬空波動拳もとい神鬼発動。



もうひとつのスーパーコンボはガイの武神八双拳のような対空技。

必殺技	
神鬼発動(しんきはつどう)	↓↘→+P
魔龍裂光(まりゅうれっこう)	→↓↘+P
魍魎渦旋(もうりょうかせん)	↓↙←+K
スーパーコンボ	
神鬼発動(しんきはつどう)	ジャンプ中に↓↘→↓↘→+P
財狼咒手(さいろうきょうしゅ)	↓↙←↓↙←+P
凶邪連舞(きょうじゃれんぶ)	小P小P→小K大P
特殊技	
龍武(りょうぶ)	レバー前入れ中K
ガードブレイク	
武脚(ぶきゃく)	同じ強さのP+K

ダンばりのお調子者見参!

某大会でケンと対戦し、見事粉砕されたという、どうにもなさけない過去を持つキャラ、アレン。どうしてもストZEROシリーズのダンと比較してしまいがちだが、実際はそれなりの実力を備えたキャラに仕上がっているようだ。というのもカイリと同様、リュウ・ケンタイプの飛び道具&対空攻撃を持っているうえ、破壊力の高い突進技を持っているから。またスーパーコンボも真空波動拳や武神八双拳タイプの、使い勝手が良さそうなものが揃っているぞ。

かませ犬?そいつはどうかな!



アレン

必殺技	
ソウルフォース	↓↘→+P
ライジングドラゴン	→↓↘+P
ジャスティスフィスト	←↓↙+P
スーパーコンボ	
ファイヤーフォース	↓↘→↓↘→+P
トリプルブレイク	↓↘→↓↘→+K
特殊技	
うりゃー!キック	レバー前入れ中K
ガードブレイク	
ジャンピングナックル	同じ強さのP+K



ジャスティスフィストは突進系の突き技。威力猛烈。



ムチャクチャ派手なガードブレイク。跳んでます。



スーパーコンボのトリプルブレイク。

さあ！・私の美貌に跪くのよ ブレア



トリッキーな攻撃がウリ？

隠しキャラ4人の中でも紅一点のブレア・デイム。セクシーなレオタードに身を包んだこのキャラ、なかなか人気を集めそうだ。

さてこのブレア。画面写真から察した限りではあるが、どうやらトリッキーな必殺技を主体とした攻撃で攻める、玄人好みのキャラのようだ。

カニばさみに派生するスライディングキックや、対空攻撃らしきアッパーと跳び膝蹴りの性能については誰しも気になるところだろう。



さりげないガードブレイク。蹴り上げた後ろ足がかわいいぜ。



スライディングがある条件下でヒットすれば…、



カニばさみへ。テクニカルだぜ、お嬢！



スーパーコンボ、スピンサイドシュート。フィニッシュはアキレス腱固めだ。

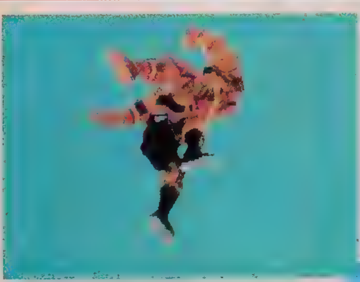
必殺技	
ライトニングニー	→↓↘+K
シュートキック	↓↙←+K 2段階目↓↙←+K 3段階目↓↙←+小Kor中K(or大K)
シュートアッパー	→↓↘+P
スライディングアロー	↓↘→+K
スーパーコンボ	
ミラージュコンボキック	↓↘→↓↘→+P
スピンサイドシュート	↓↘→↓↘→+K
特殊技	
手刀(てがたな)	レバー前入れ中P
ステップサイドキック	レバー前入れ中K
ガードブレイク	
トリックキック	同じ強さのP+K

インドなレスラー現る

いわゆるザンギ系のキャラであるダラン・マイスター。しかしどちらかというと打撃攻撃を重視したレスラーらしい。

というのも同じスクリュータイプのコマンド投げはザンギのものよりリーチは短いが、ラリアットが突進技であること、3つのスーパーコンボのうち2つが打撃技であることがその理由。

ところでこのダランの必殺技のネーミング、なんか"濃い"なあ。黄昏ラリアット？インドラ～橋？



いわゆるスクリュー、ブラフマボム。



波動拳コマンド×2のスーパーコンボ、黄昏ラリアット。

ロシアがなんぼのもんじゃい ダラン





これが噂の"インドラ橋"！



インドラ～橋からダランキャッチで追い打ち確定！

必殺技	
ラリアット	→↓↘+P
ガンジスDDT	→↓↘+K
ブラフマボム	レバー1回転+P
インドラ橋	レバー1回転+K
スーパーコンボ	
黄昏ラリアット	↓↘→↓↘→+P
インドラ～橋	↓↙←↓↙←+K
超絶鬼神ボム	レバー2回転+P
特殊技	
ガンジスDDT	空中で↑以外+中Por大P
ダランキャッチ	←↓↙+P
ガードブレイク	
ガンジスチョップ	同じ強さのP+K

空中ヒットも結構痛いよ
ガードブレイク使用法と連続技

読んだら、GBって使えるの？なんてもう言ってられないね。

担当：借金

使ってる？ガードブレイク

前号でかなりガードブレイク（以下GB）の性能は知ってもらえたと思うが、使い方を軽くおさらいしておこう。

GBは文字通りの効果がある技。技の発生は大攻撃よりも遅いけれどガードしようとした相手のガードを崩すための心理戦で重要になる技だ。もう何号にも渡って書いてきていることだが、このGBというものはガードができない。そのためガードしようとした相手のタイミングにうまくGBを出したとき、相手の反応が少しでも鈍れば当たる代物である。

また攻撃が始まってもガードポーズは取らないので立ちガードしようとしたときには後ろに歩いてしまうということも覚えておこう。

使えるとわかればGBを狙っていきたくなるが、ただなんとなく出していたのではもったいない。ちゃんと狙いは定めて出すことが必要だ。GBを狙うポイントになる条件をあえて定義づけすれば、それは相手のガードを誘える時といえる。

たとえば相手の起き上がりにGBを合わせるとする。これ自体はかなりいい選択肢なのだがこれだけではまったく意味がない。どういうことかというと、

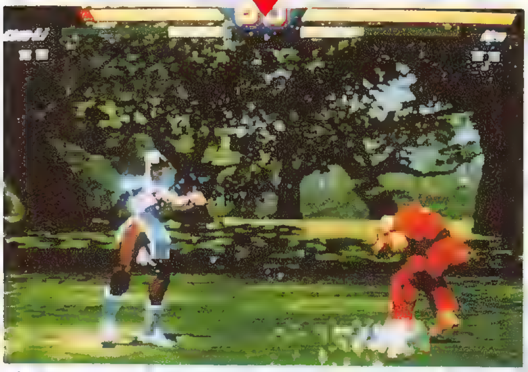
●GBは伏線があって初めて生きる技

ということである。相手の起き上がりに技を重ねて攻めていくような行動があって、それを相手に認識、警戒させることにより相手のガードを誘うことができる。相手の心理に、「次は起き攻めがくるところ」という意識をもたせて初めて生きるわけだ。このような伏線があるから起き攻めのGBが有効といえるのである。

こう考えていけば前号で述べた、跳び込み→GBや飛び道具→GBという選択肢も有効であると理解してもらえるだろう。「理由はGBを使用するポイントに割り込みにくい通常技での固めという分岐が存在しているからだ」とすぐにわかったなら君に概念的な説明はもう必要ない。

考え方さえわかってしまえば有効なGBの入力ポイントは君自身で増やしていけるだろう。うまく連携にGBを用いて心理戦も楽しんでくれるとありがたい。


もし相手がGBを返そうと技を出してきても、


ダウンしない技との相打ちなら全然問題ない。


GB→GB。これはかなりだめな例、屈辱技か？


言うなれば起き上がりに重ねる前の仕込みが大事なわけだ。

ちゃんと決めてる？GBヒット後

GBを決めるためのポイントがとりあえず理解できたところで、ここからヒット後の追い打ちを考えていこう。

GBが決まった後は、地上ヒットなら気絶を奪うことができる。ここでGBをくらってしまった側がボタン連打やレバガチャで一応気絶時間を短縮できることは覚えておいてほしい。が、それは君がGBをくらったときに被害を最小限に抑えるために覚える情報であって、攻めを鈍らせるためのものではない。はっきりいってGBがヒットしたという状況は、君のもっとも得意な連続技を決める絶好の機会といってしまってもいいくらいなのだ。

GBをくらってから気絶状態を回復するまでの時間は、思っているよりも長い。どれくらい長いかというと、相手がどんなに一生懸命回

復を試みたとしてもGBヒット後すぐに間合いを合わせて跳び込めば、ジャンプ攻撃が


ヒット後相手がどんなに頑張って回復を試みても、


ほとんど決めることができる。

ちゃんと間に合うくらい長いのだ。これを知らないのはあまりにもったいない。発売当初街で対戦をぼんやり眺めていたときにかなり悲しくなったことがある。

ほくと対ガイルで行われたその試合は、いい場面で振脚撃が決まっておりほくとのペースで展開していた。ガイルの起き上がりに振でサマーを一度すかしていたため、次の起き攻めにほくとのGBががっちり決まった。なのに次にでた行動は投げであった。跳び込みから連続技を決められることを知っていればこの状況はもちろん狙っていたに違いない。

対戦ゲームにも知識は必要である。そしてここで覚えてもらいたいのは「GBが地上ヒットしたなら跳び込みからの連続技も狙える」ことである。あとは各キャラの得意な連続技を研究してくれ。


入力後⬇小P＋中K押しっぱなし。ヒット音に合わせて左右右下左。

かなり損してない? GB空中ヒット後

GBを入力したはいいが空中判定の相手にヒットしてしまった。キャラによってこの状況の起こりやすさは全然違うが全キャラありえる状況である。そしてもっともダメージを逃しているのがこの状況だと思う。GBが空中ヒットしたときの相手のやられ判定の経過を軽く説明すると、GBを空中にいる相手にヒットさせた場合は着地までやられ判定を持っている。つまり下降中のどこで技を当ててもいいわけだ。そしてこの状況で相手に技を当てると相手はその位置から吹っ飛び少し上昇する。ここで通常の空中やられ判定に戻る。つまり一度技を当てた後は、上昇中にやられ判定あり・下降中は無敵と覚えるといいだろう。

この法則さえ頭にインプットしてしまえば空中にいる相手にお手玉のように技をつなげることもできるようになる。参考程度にやられ判定の法則をうまく利用した攻撃方法の例を挙げていこう。

「くだり」と書いてあるやつは跳び込みを下降中になるべく引き付けてから出すことを指している。

●リュウ

J大K（くだり）→小竜巻旋風脚×2→真空竜巻旋風脚

J大Kを着地寸前の相手にうまく引き付けるように当てることでそこから直接小竜巻につなげることができる。小竜巻のほかに大昇龍拳を使う手もある。

●ケン

⇩中K→神龍拳

⇩中K以外の通常技を使うと神龍拳のダメージが下がり結果損することになるので⇩中Kを使おう。ゲージがないときは大昇龍拳が安定する。

●春麗

⇩中K→気功掌

相手の着地地点に⇩中Kを置いておき、キャンセル気功掌を決める。ゲージを使いきるなら⇩中K→千裂脚にしてそこから気功掌に持っていくといい。

●ザンギエフ

J大P（くだり）→小P・ダブルラリアット

ザンギエフで空中追い打ちができる日がくるとは夢にも思わなかったが存在する。見た目をとってフライングボディアタック×2というのもいいかも。

●ガイル

J大K（くだり）→大サマーソルトキック→ダブルサマーソルトキック

J大Kの引き付けがすべてを決める。またサマーのヒットポイントの打点が高い場合スーパーキャンセルがかからないので決めるのは難しいが失敗してゲージを失うわけではないので狙って損のない連続技。

●ブルムブルナ

J大K（くだり）→大ブリム


相手の高さがこの辺にくるまで跳び込みを待つ。


下降中のJ攻撃を着地寸前の相手にうまく当てる。


GB空中ヒット。ここから着地するまでやられ判定あり。


技を当てると少し上昇するように吹っ飛ぶ。


この吹っ飛びの下降前に相手に技が届けば立派な連続技の完成。


大プリム◇キックを直接たたきこもう。


引き付けてのJ大Kをうまく当てた後すぐ、


相手の着地に下中Kを重ねる頃にちょうど溜めが間に合う。


GBヒット後すぐに跳び込むと同時にゲージ溜め開始。

◇キック→プラエク♥ラーム

空中ヒットが起こりやすいキャラだけに覚えるのが必須ともいえる。J大Kの引き付けが甘かったときは、

J大K（くだり）→J大P（昇り）→プラエク♥ラーム

をおすすめする。

●クラッカージャック

⇩中K→クレイジージャック（アッパー）

空中ヒットした後すぐに跳び込みながらレバーを後ろに入れて溜め始める。相手が落ちてくるまで待って⇩中Kを入力。クレイジージャックはKを使って拾っていこう。またゲージがあるときは、

⇩中K→クレイジージャック（4発）→ホームランヒーロー

と派手に決まる。

●ほくと

大肘激崩→気錬射

使う技は少ないがダメージは結構期待できる。ただしほくとのGBが空中ヒットすることはめったにないだろう。


やや水平に当たり判定が出てるためほとんど空中ヒットしない。

●ドクトリンダーク

J大K（くだり）→大K→KILLトランプ

DARKワイヤー後とやることが同じなのだが、逆にそれだけ信頼性のある連続技ということなのだろう。

●スカロマニア

J大K（くだり）→小P→大スカロヘッド

J大Kの引き付けさえうまくいけば地上で連続技を決める感じと変わらない。

空中ヒット後の連続技はこんな感じで拾えるわけだ。ほかにも全キャラ通しての連続技として、J大K（くだり）→J大K（昇り）というのもあるのでいろいろバリエーションを考えると楽しいぞ。

キャラクター	空中ヒット度	連続技	ダメージ
リュウ	○	J大K→小竜巻旋風脚×2→真空竜巻旋風脚	◎
ケン	◎	⇩中K→神龍拳	○
春麗	◎	⇩中K→千裂脚→気功掌	◎
ガイル	△	J大K→大サマーソルトキック（→ダブルサマーソルトキック）	△
ザンギエフ	○	J大K→小P→ダブルラリアット	△
プルムプルナ	◎	J大K→大プリム◇キック→プラエク♥ラーム	○
C.ジャック	○	⇩中K→クレイジージャック（→ホームランヒーロー）	[illegible]
ほくと	△	大肘激崩→気錬射	○
D.ダーク	△	J大K→大K→KILLトランプ	[illegible]
スカロマニア	◎	J大K→小P→大スカロヘッド	△

キャンセルかけといてや！
キャンセル可能通常技一覧表

キャンセルをかけることができる通常技を表組で一挙紹介！

担当：GYU

攻略恒例のキャンセル可能通常技一覧表。今回は〝ストリートファイターEX〟編をお送りしよう。

SCキャンセルを押さえろ！

下のキャンセル可能技の表組を見てもらえばわかることだが、通常技（特殊入力技も含む）を必殺技やスーパーコンボでキャンセルする場合、いくつか法則が存在する。

ひとつは必殺技でキャンセル可能な通常技（ちなみに地上での技）は、基本的にすべてスーパーコンボでキャンセル可能ということ。

また必殺技ではキャンセル不可といった技も、スーパーコンボでのみ、キャンセルできるといったことも多々ある。特に大攻撃系の通常技は、その傾向が強いぞ。

そして2段階の攻撃判定を持つ技は1段めのみキャンセル可能、といったものもある。見落とさないように注意してほしい。

ところで特殊入力技のうち、リュウのレバー入れ中キックのような地上から足が離れる技は、基本的に必殺技、スーパーコンボともにキャンセルをかけることはできない。一見、真空竜巻旋風脚でキャンセルできそうに思えるが、実際は不可能。無念。

では以上のことを念頭において、さっそく興味のあるキャラクターの表組に目を通してほしい。

ちなみに表記についてだが、必殺技でキャンセルがかかる技は㊙マークで、スーパーコンボならSCとしてあるのでよろしく。ちなみに表組には記載されていないが、ガードブレイクによるキャンセルは、春麗が立ち小P&屈小Pに、ザンギを除くすべてのキャラが立ち小Pのみ可能となっている（ザンギは不可）。

通常技キャンセル表（㊙はSCキャンセルも可）

	小P 立ち	小P 屈	中P 立ち	中P 屈	大P 立ち	大P 屈	小K 立ち	小K 屈	中K 立ち	中K 屈	大K 立ち	大K 屈
リュウ	㊙	㊙	㊙	㊙	SC	㊙	㊙	㊙	SC	㊙	SC	㊙
ケン	㊙	㊙	㊙	㊙	SC	㊙	㊙	㊙	SC	㊙	SC	㊙
春麗	㊙	㊙	㊙	㊙	SC	SC	㊙	㊙	SC	㊙	SC	SC
ガイル	㊙	㊙	㊙	㊙	SC	SC	㊙	㊙	SC	SC	SC	1段目のみ SC
ザンギエフ	㊙	㊙	SC	㊙	SC	SC	㊙	㊙	㊙	㊙	SC	SC
ほくと	㊙	㊙	㊙	㊙	SC	SC	㊙	㊙	SC	SC	SC	SC
プルム	㊙	㊙	㊙	㊙	SC	SC	㊙	㊙	㊙	㊙	SC	SC
D.ダーク	㊙	㊙	㊙	㊙	SC	SC	㊙	㊙	㊙	㊙	SC	SC
C.ジャック	㊙	㊙	㊙	㊙	SC	㊙	㊙	㊙	㊙	㊙	SC	SC
スカロマニア	㊙	㊙	㊙	㊙	SC	㊙	㊙	㊙	SC	㊙	SC	SC

特殊入力技キャンセル表

キャラクター	技	キャンセル
リュウ	⇨中K	不可
春麗	⇨中P	SC
ガイル	⇨中K	不可
ガイル	⇨大P	SC
ガイル	⇨大K	SC
ほくと	⇨大K	SC
プルム	J攻撃すべて	㊙
プルム	J⇩中P	SC
D.ダーク	⇨中P	不可
D.ダーク	⇨中K	不可
スカロマニア	⇨中P	SC

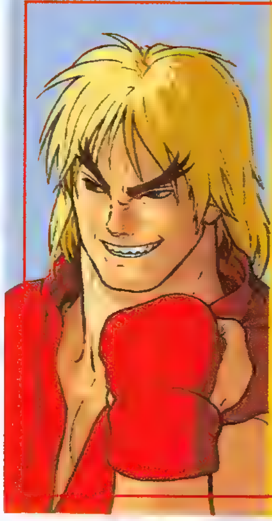
対戦攻略

ケン

爽快感ならナンバーワン!

ストEX版ケンならではの攻めを紹介!

担当：牛



以前、あくまで基礎という形で、ストリートファイターEX版ケンの対戦攻略をお届けしたが、今回はさらに細かいポイントまで突っ込んだものを解説していこう。

波動拳の信頼性について

攻撃の組み立てにおいて決して欠くことのできない波動拳。ストIIシリーズにおいてこの必殺技は、牽制や連続技の要として非常に重要な役割を果たしてきた。

もちろん今回のテーマであるストEX版ケンにおいても、その価値になんら変わりはないが、牽制で使用する場合は今まで以上に神経を使う必要がある。

というのも中間距離で繰り出した波動拳に対して、一部のキャラの一部の技で波動拳の下を簡単に潜られてしまうからだ。

ちなみにその一部の技とはプリムや春麗、スカロマニアの大足払い、そしてスカロとほくとのスライディングのこと。これらの技なら一応、波動拳を肉眼で確認してからでも潜ることが可能だ。



中間距離で下手に波動拳を撃ってしまうと…、

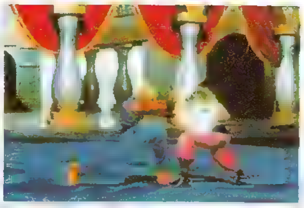


大足払いで潜られてしまうといったことも…。

つまり結論からいえば、プリム、ほくと、スカロ、春麗の4人に対して、中間距離で波動拳をいきなり繰り出すことは危険といえる。これらのキャラに対して牽制を目的に波動拳を用いるのなら、大足払いキャンセル波動拳といった連携で使っていこう。



牽制目的の波動拳は…、



足払いにキャンセルをかけて使ったほうが確実。

また前出の4人以外のキャラにも不用意に単発の波動拳を繰り出すと、やはり相打ちを取られてしまうので注意しよう。

さて相手が波動拳を跳び越えてきた場合は、王道テクニック"波動拳→昇龍拳"で迎撃しよう。もちろん相手が波動拳を先読みして跳びこんできた場合はあきらめるしかないが、見てから跳びこんできたならば、基本的にすべてのキャラに対応できる。

しかし2段ジャンプをもっているプルムに対しては、安易に使用しないほうがいいだろう。

また"波動拳→大足払い"といった対応策は、全般的に跳び込み技の強力なストEXにおいては使わないほうが賢明といえる。

足払い合戦が勝利の要

中間距離での間合いの取り合いで安易に波動拳を撃てないからと、すぐさま相手に跳び込むなんてことは、まさに愚の骨頂。まずは足払いで地上戦を制することが、跳び込みを決めるためにも重要と考えてほしい。

さて地上戦で中間距離～近距離で、ケンが主に用いるべき技は4つだ。

まずひとつはリーチに優れ、ダウンを奪うことができる大足払い。ふたつめはヒット後、波動拳につなげることができる中足払い。そして相手の技の出かかりを潰すために用いる立ち小キックと立ち大キックだ。

もちろんこれらの技を使って、いかに攻めるかはプレイヤーのセンスによるところが大きいが、理想は相手の攻撃の出かかりを大足払いで潰すか、相手の足払いを立ちガードでスカして、その戻りモーションに大足払いを合わせるといったところだ。



相手の足払いを立ちガードでスカして…、



戻り際に反撃!

跳び込み技の選択

相手に対して跳び込むなら、基本はジャンプ（以下J）大キックだが、状況によっては他の技を使っていく必要がある。

相手に対してめくりで跳び込むなら、J中キックを使う。J小キックでもめくることはできるが、ヒットしても相手のやられモーションの時間が短いため、着地後に連続技につなげにくいので、お薦めできない。

また相手が通常対空技でこちらの跳び込みを迎撃してくる場合は、早出しのJ大パンチで跳び込もう。この技は下方向に対しての攻撃判定が強力で、相手の技を潰してくれることが多いといった利点がある。



早出しのJ大パンチなら…、



相手の通常対空技を潰すことができる。



めくりを狙うならJ中キックがベスト。

跳び込み後、密着時の固め

跳び込みが相手にガードされた場合は、着地後躊躇せずにそのまま地上技につなげて、相手を固めつつプレッシャーをかけていく。

地上での固めに適した連携としては以下のものが挙げられる。

A、中足払い（→大足払い）→波動拳

B、しゃがみ中P→中足払い→波動拳

C、小足払い×2～3

Aは相手が投げを入力していると想定した場合に用いる連携。中足払いがガードされた場合は大足払いに連携させてから波動拳につないでもいい。

Bは相手のガードを前提とした連携。しゃがみ中パンチから中足払いは、かなり素早い連携スピードを持っているので割り込まれにくい。

Cの連携は相手の反撃をさそうために用いる連携。たとえばリュウに跳び込みをガードされた後に、そのまま小足払いを2発ガードさせて、おもむろに立ちガードポーズを取る。この時、リュウが大足払いを繰り出せばぎりぎりかわすことができるのだ。仮に相手が春麗などといった大足払いのリーチが長いキャラとしても、小足払いを×3にすれば大抵かわすことが可能。わりと重要なことなので実践できるようになってもらいたい。

そしてこれらの固め技に投げやガードブレイクを組み込むことが、より強力な攻めを展開するための近道となることも覚えてほしい。



小足払いを2～3発ガードさせて相手の反撃を誘い…、



立ちガードでかわす。もちろん戻り際に反撃！

●博打昇龍拳のすすめ

相手を小足払いなどで固めて小技による反撃を誘い、そこを昇龍拳で迎撃するといったことも重要。

特に今回の昇龍拳は横方向への攻撃判定が大きいため、足払いを狙い打ちすることもできる。また着地のスキも小さいので、博打気味に繰り出してもいいだろう。

使いどころの少ない竜巻旋風脚の有効活用

ケンの竜巻旋風脚は実際のところ、さほど重要な技ではない。しかし〝あえて使うという人〟のために、ここで竜巻の使い方について少し触れておこう。

竜巻の使いどころとしてまず思い浮かぶのは、連続技に組み込むことである。実際、J大キック→しゃがみ中パンチ→中足払い→大竜巻旋風脚といった連続技は、ゲージの無い状態で最強の破壊力をもっている。しかしJ大K→しゃがみ中K→大昇龍拳といった基本連続技との差はほとんどないので、あくまで〝魅せる〟ことを重視したものであることに変わりはない。

他の使いどころとしては飛び道具を跳び越えつつ攻撃する、プリムのプラエク♥ラームの返し技などといったところだ。

さて仮に大竜巻をいきなり繰り出したとしよう。この時、相手がしゃがんでいるのなら当然、その上を跳び越えていってしまう。しかし竜巻の1段めを出した後、2段めを遅めに繰り出せば低空で飛行することができるので、しゃがんでいる相手にもガードさせることができるぞ！ちょっとしたフォローテクニックって奴だね。



大竜巻の1段めを繰り出した後…、



遅めに2段めを繰り出せばしゃがみガードさせることができる。

●この連続技は絶対に押さえろ！

ストEXケンは足払いなどで地道にダメージを与えていくことが重要だが、彼の持ち味といえばやはり強力な連続技につきる。跳び込みが決まったならばすかさず決めたいところ。ここではマスターすべき連続技を所有ゲージ数別に解説していこう。

☆0ゲージ連続技

●J大キック→中足払い→大昇龍拳

オーソドックスかつ威力も高い連続技。本来ならしゃがみアッパーからキャンセルさせたいところだが、昇龍拳の威力が犠牲となってしまうため、中足払いを使う。

●J大K→しゃがみ中パンチ→しゃがみ中キック→大竜巻旋風脚

0ゲージ最強コンボ。しゃがみ中パンチから中足払いへは、目押しでつなぐ。

☆1ゲージ(2ゲージ)連続技

●J大K→しゃがみ中パンチ→しゃがみ中キック→大波動拳→昇龍烈破（→神龍拳）

ゲージを使ったコンボ。大波動拳からはスーパーキャンセルで烈破につないで、ゲージがあるならさらに烈破に神龍拳でキャンセルをかける。神龍拳につないだ場合はもちろんレバー＆ボタン連打でヒット数を上げよう。これで7～8割体力を奪うことができる。

☆ガードブレイクを空中で当てた場合の連続技

●ガードブレイク→中足払い→大昇龍拳OR神龍拳

ガードブレイクを空中ヒットさせて相手を浮かせたら、相手が着地する直前に中足払いで刻んで、キャンセル必殺技で追い打ちするといいぞ。

以上がストEXケンの対戦におけるポイント。オーソドックスなキャラだけに確固たるパターンというものはないが、一発を期待してがんばってほしい。



跳び込みがヒットしたらしゃがみ中パンチにつないで…、



目押しで中足払い。そして…、



キャンセル波動拳から…、



スーパーキャンセル昇龍烈破。ゲージがまだあるなら…、

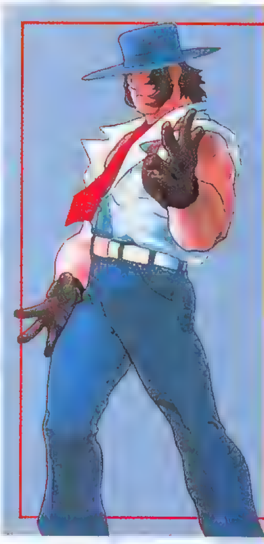


さらに神龍拳に変化させて大ダメージを与えろ！

対戦攻略 C・ジャック

ご存じ、こちらバットマン!!

ゲージ不要の無敵技がないぐらいで、後は完璧！といって、調子に乗って攻め込み過ぎてもダメだぞ！ 担当：アディオスToshi



現在ジャックに対する評価は「ムチャ強い」だ。実際、そのとおりだと思う。が、それは連続技の強力さを言っているわけであって、その他の部分は他キャラ並み。よって、そこを強くすれば常勝は目に見えて確実だ。

ジャックたれ！

基本戦法を確認しておこう。他キャラにも言えることだが、飛び抜けて威力が高い分、やはり最終目的は連続技だ。

そして連続技を狙える状況は2つ。接近（跳び込み）して通常技を当ててからか、中～遠距離でダッシュストレート（以下ストレート）をヒットさせてからかだ。

ゆえに、いかにしてどちらの状況に持っていけるかが、ジャック最大の課題となる。

中～遠距離での牽制

跳び込むにしてもダッシュストレートを出すにしても、事前に中～遠距離での根回しが必要だ。

まず中間距離（ラウンド開始から少し離れた間合い）では、手軽なものとして立ち中キックが有効。これを相手の足払い系の技をすかして当てる感じで出し、キャンセル小～中バッティングヒーロー（以下バット）。

バットの話が出ると、たいてい質問されるのが類似技、サッカーシュートキック（以下サッカー）との違いだ。実は結構明確にあり、バットは出が早く、立ち中キックをキャンセルすると連続技になる。対してサッカーは、出が遅く連続技にならない分、ガードされてもバットほどの隙は残さない。

よって使い分けとしては、立ち中キックがヒットしていればバット、ガードされていたらサッカー。確認してからボタンを選択するのはほぼ不可能だから、相手の「堅さ」加減で使い分けていくと良い。

これ以外では中足払い、大足払い。中足払いには、これもキャンセル小バット（サッカー）が望ましく、難しければダッシュストレート（以下ストレート）かダッシュアッパー（以下アッパー）。もちろん、立ち中キックから出していってもいいだろう。

スーパーコンボを使うなら、クレイジージャック（以下クレイジー）よりもリスクの少ないホームランヒーロー（以下ホームラン）を飛び抜け用として使っていくのもおもしろい。このように中間距離では、中キックをキャンセルすることが基本となるが、遠距離では直接。つまり先に出た必殺技、バット、サッカー、ストレート、アッパーを大or中で単発で出していく。



立ち中キックは、固め時以外では先端を当てるように…。



出したら、フレイムコマンドを1セット。



よっぽど遠くない限り2ヒットし、ダウンが奪える。



こんな遠距離から…、



跳ねるようにして一気に近づける。他キャラにはないね。

ま、バットとサッカーそしてストレートはいいとして、やはりアッパーが問題。ダウンが奪えるのは魅力だが、すかりが怖い。絶対に当たると確信したとき、または相手がジャンプしそうなときだけ使い、普段はストレートで押そう。



当たりゃ～強い。相手のジャンプを制せ！

ストレートがヒットすると読んだら、クレイジーを決め撃ちで入力だ。少し自信がなかったら、ガードされても大丈夫なようにホームラン。当然、まったく自信がなかったら単発で止めて、来るべき読み合いに…。



隙を見定めてストレート。決め撃ちで…、



クレイジー。バクチ要素もあるが、当たれば半分だ。

とことん読み勝つ！

必殺技をガードされると、スーパーコンボを中心とした読み合いが絶対に起こる。要は必殺技をガードされた（ストレートは地上ヒットでも）後、それを出すか出さないか。そしてガードしている相手にはガードブレイクを出すかどうかだ。

もっとも、これはゲージが溜まっている際に可能な選択肢だが、基本的にゲージがカラの場合はあまり読み合いに持ち込まない（必殺技をガードさせない）ほうがいいぞ。

仕方なくそうなった場合は、様子を見るかしゃがみ小パンチを出して技をつなげるか、もしくは跳び込むか投げるといったところが一般的。

さて、ゲージがあって相手が反撃してくると読みスーパーコンボを次に出すと決めたなら、使うのは無敵時間の長いホームランがベスト。もちろんガードされても反撃を受けないことも考慮してあるが、一応弱点もある。姿勢の低い技、スカロマニアのスカロスライダー、ほくとの大足払い等には負けてしまうことが多いのだ。しかも、クレイジーでも結果は同じ。



手を出してくると読んで置いといたぜ！



げ、負ける？低過ぎて当たらないんだ。

ただし、これはある程度間合いが開いた状況でのことなので、ストレートとホームラン後には関係ないのが幸い。

ガードしている相手に出すガードブレイクは、遠いと反応されやすいので、ストレートの後に多用していこう。



固めて、固めて、ガードブレイク。ゲージがあれば勝ち。

こういった基本的な読み合い以外では、パンチアッパーストレートを使った変則的なものも時折混ぜていくと効果的。

つまりはスカロドリームを狙う要領で、クレイジーがガードされてしまったら、すぐにタメを作り入力。トップクラスの威力を誇るスーパーコンボだから、狙う価値は大。

無論、このときのクレイジーはパンチボタン入力限定だ。



クレイジーがガードされても、たまにはこんなことも…。

ジャンプ攻撃知識

地上戦をある程度自分のペースに持ち込むことができたら、機を見て跳び込むのが格闘ゲームの王道。

ジャックの跳び込み技は、特殊な場合を除いてジャンプ大パンチのみを使ってればOK。めくることは可能だが、タメが解除されてしまうので、よっぽど堅い相手にアクセント的な意味合いで狙うぐらいでいいだろう。

特殊な場合というのは、まず間合い。波動拳などを「遠いかな?」と思える距離で跳び越すときは、大パンチよりも判定の広い大キック。

普通に大パンチで跳び込む際は、ゲームの性質上少し高い位置でヒットさせることを心掛けたほうがいいが、大キックでそのように跳び込む場合は低く当てるようにすること。大キックはそのほうが判定が広くなるからだ。



跳び込みは適度に高く。めくる場合もね。

他に、相手の昇り系の技に撃ち勝つためには、小か中の技を使っていくという具合。中パンチだけ、少し判定が弱いみたいだけどね。

懐に入ったなら…

そこそこ近い距離から跳び込むことに成功し、ジャンプ攻撃がヒットしていたら連続技を狙うのが当然。しかし、ガードされていたら…。

ここでガードブレイク、投げ技を除いた選択肢が2つ。

①しゃがみ小パンチ

連続技をほとんどあきらめて、連携に力を注ぐ。しゃがみ小パンチ×1～2→立ち中キック→バットorサッカーとかが一般的で、中キックは中足払いに変えてもいい。



しゃがみ小パンチがガードされてたら…、



立ち中キックに移行させて…、



キャンセル、何か必殺技。結構固められる。

要は中キック某に当たってもらって、とりあえずダウンを奪いたいというわけだ。キャンセルバットが難しければ、ストレート（アッパー）でもいいぞ。

もし、しゃがみパンチがヒットしてたら、立ち中キックに移行しないでキャンセル。連続技を狙おう。

②しゃがみ中パンチ

これはほとんど連続技狙い。しゃがみ中パンチ→中足払い→ストレートに賭けた形。

しゃがみ中パンチがガードされていたら、少し遅らせて中足払いを出しキャンセル。

もっともジャンプ攻撃で入った時点で、ヒットしたらしゃがみ中パンチ、ガードされていたらしゃがみ小パンチと、確認していけるのがベストだ。

これが真骨頂だ！

では、お待ちかね。連続技を紹介しよう。

●ジャンプ大パンチ→しゃがみ中パンチ→中足払い・ストレート→クレイジー（3発）→ホームラン→しゃがみ大パンチ→アッパー

とりあえず、ゲージを2つ使った基本的なもの。そんなに難しくはないと思うが、一応コツを。

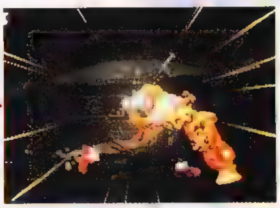
まず、クレイジーはキックボタンで3発。そしてホームラン後の追い打ちは、大パンチをできるだけ低く当てないとキャンセルがかからない。



ジャンプ大パンチ→しゃがみ中パンチ→中足払い→ストレート。



キャンセル、クレイジー。すでにキックボタン同時押し済み。



押したままホームランを入力。出したらレバーは後ろ。



タイミングを見計らって、ターンパンチを解放。



そしてクレイジー、キック版。一応、死ねます。

さて、この連続技をさらに強力にするなら、波線のホームラン後の追い打ち部分に注目。

ゲージが3つあればアッパーをさらにキャンセルし、またホームランにつなげることができる。よって波線部を2回繰り返すことができ、相手のフル体力ゲージをすべて奪う。つまり即死コンボだ。

この連続技のかなり難しい部分は、アッパーをキャンセルしてホームランにつなげること。当てた高さが高過ぎたり低すぎると入らない。

でも、実は…ホームラン→ターンパンチ（1～3）→ホームラン→しゃがみ大パンチ→アッパーでも即死(補整アリ)。

もっと簡単に…ホームラン→ターンパンチ→クレイジー(オールキック)も、補正具合では即死させることができる。

実用的なもの以外では、ターンパンチの最高レベルを、ホームラン→(かなり高くで)ホームラン、として入れることができたり、ホームラン後の追い打ち技に、ジャンプ大パンチ（下降中）→しゃがみ大パンチ（キャンセル）などがあるぞ。

守備も攻撃的に

ジャックの対空兵器は、しゃがみ大パンチとホームランヒーロー、しゃがみ大パンチは、かなり早めを心掛けて出そう。

ちなみに、これはあまり狙う必要はないが、通常キャンセルがかからない、しゃがみ大パンチの先端はスーパーキャンセルが可能。よって対空兵器として、しゃがみ大パンチ→ホームランというのが2ヒットする。

最後に、リバーサルが必要とされるときも、無敵時間の長さから、やはりホームランがクレイジーより安定だ。

対戦攻略

ちるどれん！だんしんぐ！ D.ダーク

冷静かつ迷いなく闘え！

担当：CHU



ドクトリンは必殺技が特殊で、使い方を誤ると隙をさらしてしまう危険な技ばかりだが、その場に応じた適切な使い方をすればかなり有効に使えるので、使い方を覚え冷静に迷いなく使えるようになれば、どの相手にも対等かそれ以上に闘っていける。

今回はフローチャートを作ってみたので、その分岐の解説をしていくぞ。

攻めの中心はEX-プロシブだ

まず一番左にあるEX-プロシブ。この技が中心になるわけだが、あくまでも中心なのでスタートではない。

フローチャートのスタートは「待つ」から始まる。では早速待つから解説しよう。

●待つ

待つからできる行動は4つ有る…。

・EX-プロシブは、相手が技を出す気配がない場合や、跳び込んでこないと読んだ場合に出していく。間合いにもよるが基本的に大で出そう。



EX-プロシブ。ドクトリンのメイン技だ。

・対空は、言わずともわかると思うが、相手が跳び込んできた時には対空技で落とそう。ここで言う対空技は、立ち大キックとしゃがみ大パンチとKブレードの3つで、大キックは遠距離、大パンチは近距離で使い、間に合いそうにない時は引き付けてKブレードを使っていくといいぞ。

・⇩中キックはEX-プロシブにいく前にワンクッション入れたいときや、相手が隙のある技を出した後に連続技を狙う時に使っていく。基本的に届かない距離では使わない。

・⇩小キックは牽制に使っていく。これも当たらない間合いでは意味がないので近距離専用の選択肢だ。

●EX-プロシブ

ドクトリンの攻めの中心EX-プロシブ。この技を出した後の選択肢は7つ。

・Dワイヤーはガードさせれば隙がないので、連携に使っていきたいが、読まれて跳び込まれると結構隙がでかいので危険だ。待つと使い分けていくことで、有効になってくるぞ。



こうなっちゃうと最悪！



使い方しだいでは、かなり強いことが判明！

・待つは、選択肢の中のレバー入れ中キックやDワイヤーに割り込んでくる相手に対して有効な選択肢だ。

・レバー入れ中キックは、固めを続行したい時に使う。リーチがあるので少し離れた所からでも使っていけるぞ。



この後の攻防が熱い！

・⇩中キックは、EX-プロシブを出してすぐに当たった場合に使い、固めを続行するために使っていく。

・ジャンプ攻撃は、EX-プロシブが相手の足元にある時に使っていく。対空の強い相手などには多用しないほうがいいだろう。ヒットした場合は着地で⇩中キックにつなぎキャンセルしてKブレードかDシャックルにつなごう。

・投げも、EX-プロシブが相手の足元にある時に使う。こちらはEX-プロシブを怖がってずっとガードしている相手に有効だが、多用するとさすがに読まれるので、ほどほどに使っていこう。



いつまでも固まってるとこうなるのよ。

・ガードブレイク（GB）も、EX-プロシブが相手の足元にある時に使っていくといい。EX-プロシブが出ている間相手はレバーを後ろに入れても、ガードポーズをとってしまい後ろにさがれないので当て易いぞ。しかし、もしEXプロシブがヒットしてしまうと、GBが続けてヒットした時、相手はダウンしてしまうので少し損した気がするが、これは相手次第なので仕方がない。



あ〜あ、もったいない。仕方ないか…。



これで相手は後ろにさがれない。

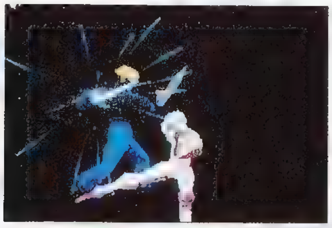
●レバー入れ中キック

この攻撃はガードされても相手とほぼ五分のタイミングで動けるので、その後の攻防が面白い技だ。この技からの選択肢は大きく分けて3つ。

・⇩小 or 中キックは固めを続行するために使う。これを多用しておけば、他の選択肢が生きてくるぞ。

・待つは、選択肢の⇩小 or 中キックに割り込んでくる相手に対して有効だ。ただしガード後に隙のある技を出された場合はいいが、通常技などの隙の無い技を出され、そのまま相手のペースになってしまう恐れもあるので注意しよう。

・DARKシャックルも⇩小 or 中キックに割り込んでくる相手にたいして有効だ。特にこちらの場合は、昇龍拳などの判定の強い技でなければほとんど打ち勝つことができ、万が一ガードされても隙がないので何の心配もない。何度か使っていけば相手はガードしがちになるので、⇩キックの選択肢につなぎ易くなる点も魅力だ。



結構ひっかかって面白い。

●その他の分岐選択

解説してない分岐の選択は、フローチャート見たまんまなので省略。

以上がフローチャートの説明だ。このフローチャートはあくまでも参考なので、自分自身でアレンジしていくと、さらに完成されたものになるだろう。

相手のペースに飲まれた時は？

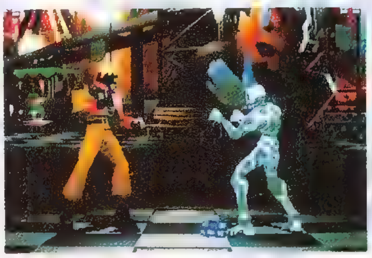
フローチャートはあくまでも、こちらのペースで闘っている時のものなので、相手のペースに飲まれた時には、なんとかしなければならない。

相手のペースに割り込むのに適しているのは、Kブレード、Dシャックルの2つだ。Kブレードは割り込みを読まれてガードされるとヤバイが、Dシャックルのほうは避けられさえしなければ、ガードされてもいいので、ゲージがある時はもったいぶらずに使っていこう。

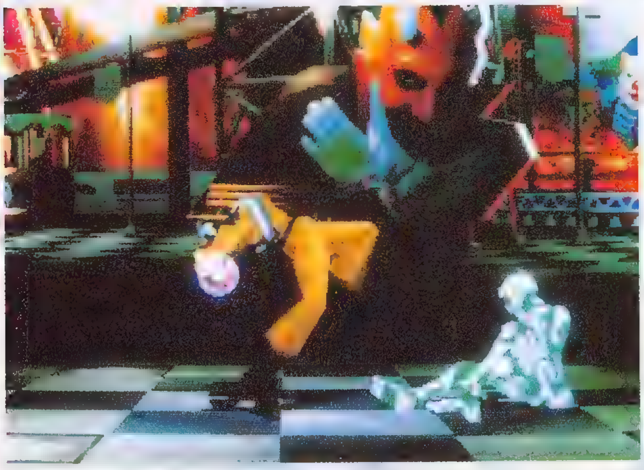

先っちょ当ててもあんまり減らないが、根元なら意外と減る。

転ばせたら起き攻めだ！

相手のペースにうまく割り込みが成功しダウンを奪うことができたら、もうこっちのペースだ。相手が起き上がる前にEXプロシブを重ねて、後はフローチャートの通りに攻めていこう。EXプロシブの落とす位置は、相手の足元にギリギリ当たらないように置くのが理想だぞ。


こんな感じに置くと、相手はうかつに動けなくなる。

また起き上がりに直接ガードブレイクを狙うのも有効なので覚えておこう。


あまり早すぎると当たらないぞ。

連続技は迷いなく

今回紹介する連続技は、フローチャートにあるジャンプ攻撃、Dワイヤー、ガードブレイクのヒットした後に狙うものだ。

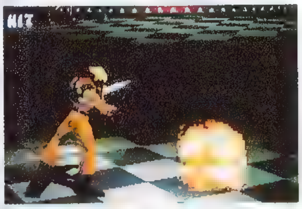
まずジャンプ攻撃ヒット後は、⇩中キックキャンセルKブレードorDシャックルを狙おう。理想は⇩中キックの代わりに大パンチキャンセルDシャックルだが、ガードされた時に⇩中キックにいくとこを、ジャンプ攻撃を当てた時点で大キックに切り替えるのは相当な反射神経がいるので、自信のある人は狙ってみよう。


これを見てから切り替えるのはキツイ！

Dワイヤーの後は、相手を引き寄せてジャンプ大攻撃→立ち大キック、ゲージを使うならさらにキャンセルKトランプを使っていこう。一応ワイヤーボム～立ち大キックキャンセルKトランプなどの珍しい連続技もできるが、結局あまり威力がないので、使わなくていいだろう。


この後いろいろできるが、結局意味なし。

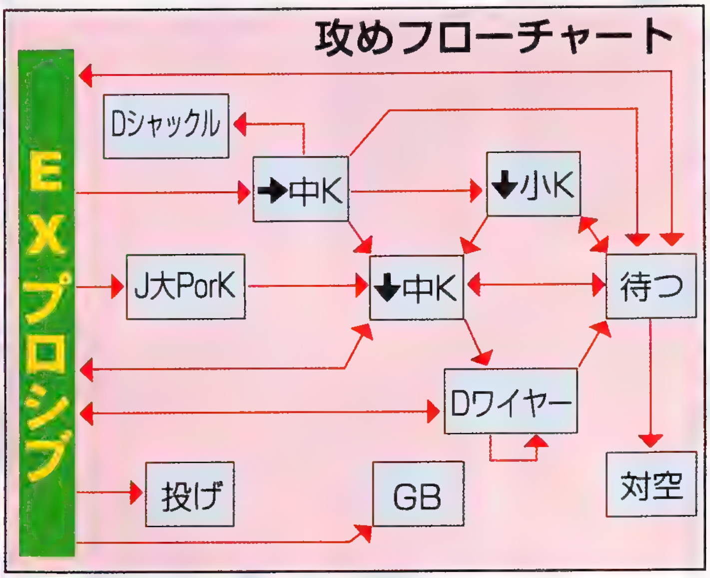
ガードブレイクがヒットした後はジャンプ大パンチ～大パンチキャンセルDシャックルが簡単かつ高攻撃力だ。


Dシャックルの最後のこの爆弾がいいダメージだ。

ゲージがない時や、使いたくないときはジャンプ大パンチ～⇩中キックキャンセルKブレードが安定しているぞ。

また、最後になったが、Dシャックルにつなぐすべての連続技にいえるアドバイスを一つ。Dシャックル～Kトランプ～Dシャックルは、ゲージを3つ使う割には威力が小さいので、ファイナルラウンドや、どうしても勝っておきたいラウンドにだけ使っていこう。


ゲージすべてつかってこんなもんだ。贅沢言えないか…。



どのマシンで走る？ どのコースを走る？

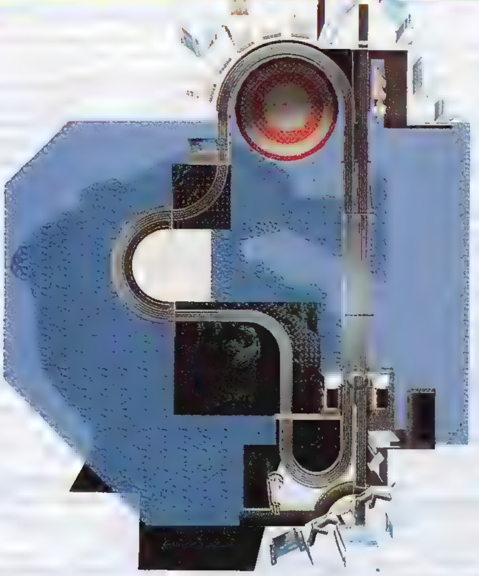
SCUD RACE

©SEGA 1996、1997.

個性のあるコースに個性のあるマシン！その性能を味わいながら走る楽しみがこのゲームの面白いところ！まずはマシン、コースを大紹介だ！

担当：スーさん&するする

㊟ゲーム写真、データは開発中のものです。



初級
BEGINNER DAY
ドルフィン・トンネル

今回は、コース及び車の性能を紹介していこう。

さて、コース選択画面の一番左端にある、BEGINNER DAYだが、最初はDAYTONA USAの上級を思わせる橋の上から、レースはスタートする。

なだらかな第1コーナーは一番内側に、木の板？のようなものが敷いてあり、ここに急な角度で入ってしまうとスピンしてしまう。

ここを抜けると、ジャンプポイントがあり、進入角度を決めておかないと、ジャンプ中に車が傾いてしまい、着地後に車が暴れ馬のようになってコントロールが難しくなってしまうので注意したい。

次に水中トンネルが美しいカーブがあるが、ここが結構くせ者で周りの美しさに見とれている暇はない。が、この水中トンネルの中にいるイルカとジンベイザメは車を止めてでも見る価値あり？

水中トンネルを抜け、なだらかな巨大水槽を抜けると最終コーナーにはいるのだが、ここは難度的には難しくないのでラインは楽だぞ。



横に球場？のような建築物が…。ヨットハーバーも美しい。



ジャンプにはいる前の角度が重要だ。慎重に。



なんですか？この生物は。しかもゆっくりと動いている。



Porshe 911

加速度重視タイプ　ドイツ

MAX SPEED AT337km/h
MT344km/h

さて、ポルシェ911だがその名に恥じず、かなり扱いやすい操作性になっている。

加速重視のそのセッティングは、スタート時にかなりダッシュをかけることができ、ファーストラップでかなりの敵車を抜き去ることができる。

また、敵車に後ろから接触しても、多少スピードダウンはあるが、加速性能が高いのであまり気にする必要はない。

直進性能、旋回性能ともに良好でかなり扱いやすくなっているが、逆にいうとハンドリングがタイトなので、あの重いハンドルを急に切った場合、急激に曲がってしまうので慎重に。

とにかく扱いやすさが光る車といえるだろう。

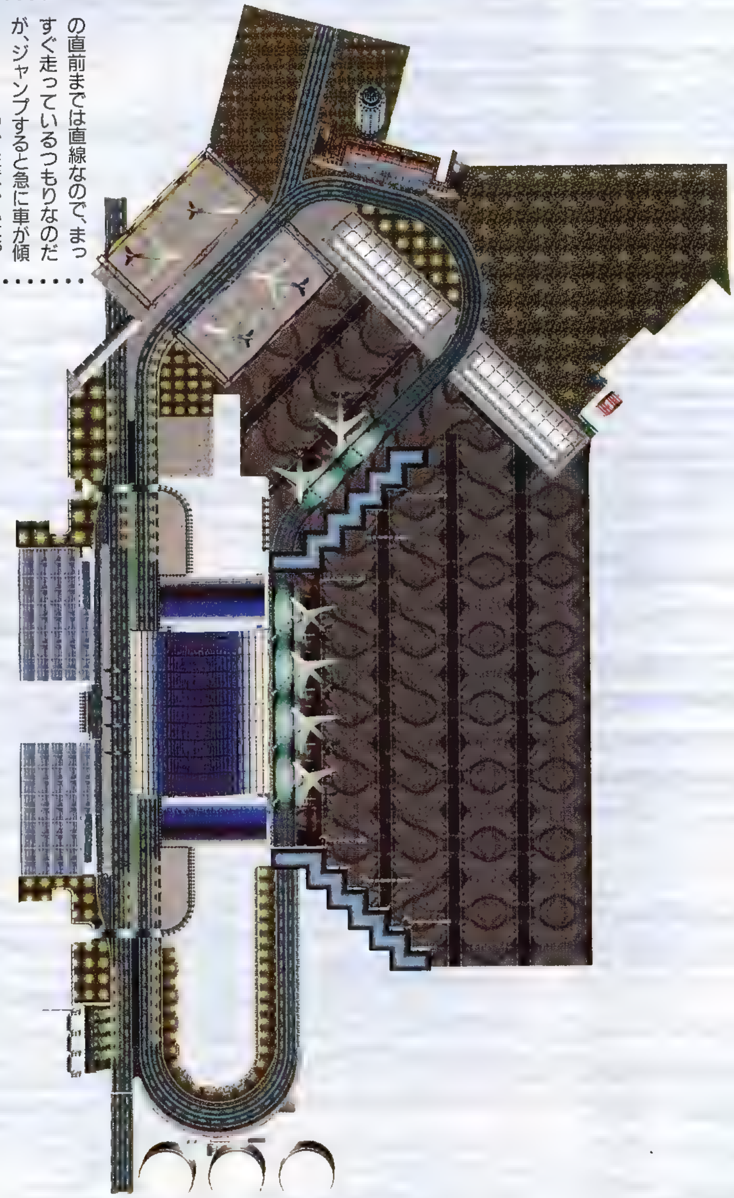


初級
BEGINNER NIGHT
トワイライト・エアポート

　このゲームには初級コースが2つ存在する。そのもう一つの初級コースがこのトワイライト・エアポート、夜のコースだ。
　コース全体の作りはDAYTONA USA初級コースのオーバルコースに似た構成になっている。
　とにかく夜景や、ネオンライトが美しく、ここも車を止めて眺めていたいくらいだ。
　特に脇に止めてある飛行機は圧巻。本当に飛行場に迷い込んだみたいだ。


左には巨大なジャンボジェットが。夜景がリアルだ…

　コースは、第1コーナーがくせ者で、アクセル全開で走ってしまうと外側のカベに接触してしまうので注意。
　最終コーナー手前にあるジャンプポイントもくせ者で、この直前までは直線なので、まっすぐ走っているつもりなのだが、ジャンプすると急に車が傾いてしまうので注意が必要。
　このコースは、タイム制限が少し厳しめに設定されているのか、1周目で警告のアラームがなってしまうが、気にしなくてもOK!





Dodge VIPER
トルク重視タイプ　アメリカ
MAX SPEED AT338km/h
MT349km/h

　さて車紹介2台目は、アメリカにおける現代の毒蛇「ダッジバイパー」だ。
　あのコブラと製作者が同じということで、この車もかなりのトルクパワーがある。加速性能はあまり良くないのだが、ドリフトをかけたときに、アクセルを踏み込むと力まかせに押し切るところが豪快で、操作していてかなり気持ちがいい。
　旋回性能は、あまりいいほうとはいえず、加速したままでは曲がりにくいが、前述したとおりドリフトをすることによりその旋回性の悪さは一気に解消される。
　加速性能が低いので敵車などに接触すると、回復だけでかなりのロスになるので、接触はなるべく避けよう。
　使い勝手は決して良いとはいえないが、一度は試乗してほしい一台だ。


第1コーナーに、ドリフトしながら突っ込む。白煙がイイッス。


バイパーを正面から見た所。やたらと長いノーズがたまらん!



中級
MIDIUM
ミステリー・ルーンズ

中級コースのレイアウトを見てみると、今までの初級コースとは異なり、急にカーブの数が多くなる。それにコースにアップダウンができる。

これだけコースのレベルが上がると、反応速度に頼ったドライビングではとても対応できなくなる！まずはコースの暗記から！





緩いカーブが続くところだが、この先でジャンプする！注意！

コースの暗記は左にあるコースマップで！ただ上からの空撮になっているので、アップダウンがわからない。そのあたりは、実際にプレイする中で合わせて覚えていこう。

アップダウンが出てくることでつらくなるのは、ジャンプすることで、曲がれるところが曲がれずにふくらんでいってしまうことだ！



グワ～と上って（右カーブ）いく左側にひつじさんが！

これを防止するためにも、まずは基本となるラインをマップ上で作り、実際に走ることで修正していけばいい。



なんと異様な雰囲気のある空間にヘアピンカーブが！

さてそんな中級コースを「マクラーレンF1」で走ってみた。この車の特徴は、トップスピードにある。これでここの中級コースを走ると…あらまあ大変！その性能を生かすには、少しつらいようだ。

とにかくカーブが多いし、見通しも悪い！少しでも性能を生かしたければ、しっかりコースを覚えねばなるまい。

そうすれば、直線的に走れるところが見えてくるはず。そこがこの「マクラーレンF1」の活躍する場となる！「オーラ、いっけぇ～！」っていうストレートができれば、大満足間違いなしだ！



下りきったところで最終の左カーブ。洞窟の中?へ…。

そのトップスピードが生かせれば、かな～り速く走れると思うが、その過程では…ガマンガマンというところか！



McLaren F1
最高速重視タイプ　イギリス
MAX SPEED AT355km/h
MT369km/h



この車、走り的にはグリップ走行向きだろう。しっかりラインを作り、トレースしていく走りとなるだろう。

もちろんドリフト走行もできるが、その始動は、やや難しい（前の2台に比べると）ようだ。どう?この車。

上級
EXPERT
クラシック・キャッスル

さすがに上級コースともなると、難しい！（コースマップを見ればわかる！）
カーブが細かくなるだけではなく、コース幅もより狭くなることも上級コースの特徴といえる。
ここを最終目標として走りたいが、それにしてもここ、長いっス、1周が！



Ferrari F40

標準タイプ　イタリア

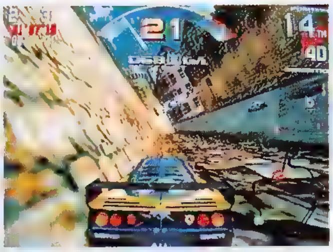
MAX SPEED AT349km/h
MT359km/h





このコースもアップダウンがある。観光地でレース？すごい！

コース幅も気になるのだが、エスケープゾーンが無いことが怖い。コースアウトするといきなりクラッシュになるのだから…。
それに障害物が多いために、前方がわかりにくい！中級コース以上に、暗記が重要となってくる。大変だぞ～！



コース幅もそうだが、すぐクラッシュというのには…。

ここをイタリアの名車、「フェラーリF40」で走ってみた。
この車は、4台の中では標準タイプとなるもの。
それなりに加速もあるし、トップスピードも高い。まさに万能タイプだ！



変化の多いコース！いいのかあこんなところを走って！

だが、走りタイプとしては前の「マクラーレンF1」と同様に、グリップ走行になるだろう。グイグイとインに入っていくところが使いやすい！



こ～んなお遊び？もある！闘牛が走ってる！

もちろんドリフトも可能だが、車を楽しむなら、しっかりラインをトレースするほうがいいだろう。
速いっスよこれ！



もう殺す!

サムライスピリッツ 天草降臨

輝け!第一回 究極連続技決定

今回もまた、恒例の究極連続技大賞の季節がやってまいりました。今回の栄えある栄冠に輝くのは誰でしょう?

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

基本となる連続技

体力を大きく減らすことができる究極連続技は、大きく分けて、2つの種別がある。

この2つの基本が分かれば、全キャラクター、理論上究極連続技が出来上がるのだ。

では、まず1つめ。初めは、俗に言うループコンボ系の連続技だ。

これらの連続技の特徴は、同じ技の繰り返しができることが条件。どの技からどの技がつながるかを考えていくと、おのずとその連続技が見えてくるハズだ。

2つめは、連ね斬りを利用した、超特殊な条件つきの状態での、究極連続技である。

これは、怒り爆発中で、しかもその怒りゲージがほぼMAX状態でないと完成に至らないというもので、1試合中には1回しか入れるチャンスがない。

大きくはこの2種類で、あとはキャラクターごとに入れる技が違ったりといった具合だ。

このあとは、連ね斬りの使い方のポイントと、あとはキャラクター別に、究極連続技を、独断で順位を付けて発表していきたいと思うぞ。



1試合に1回しかできない即死連続技。こんなのがあってもいいんじゃないか?

連ね斬りを有効に使いたい!

怒り爆発状態から出すことのできる、連ね斬り。

これは、うまく使っていくことによって、普通に使うのよりも、断然使えるようになってくる。

あとで紹介する究極連続技も、この連ね斬りの威力を最大限に発揮させているものばかりなので、ここで、この連ね斬りの効果的な使い方を覚えてしまおう。

連ね斬りを増やして止める

連ね斬りは、普通に1回ABCを押すと、シャルロット以外のキャラは、一度に6斬勝手に出るはずだ。

ここで何もボタンを押さないと、ここで終わりなのだが、ここで6斬目がでたところで再びABCを押すと、その連ね斬りの〝続き〟が出るのだ。

この続きは、全キャラ2斬出て、8斬となる。

ここで何も押さないとこれはこれで終わりなのだが、ここでまたまたABCを押すと、さらにこの続きが出るのだ。

この続きは1斬あり、9斬となる。

さて、ここまでで連ね斬りは9斬出たのだが、ここでさらにABCを押してしまうと、これは連ね斬りの最後の〝連ね斬りフィニッシュ〟が出てしまう。

このフィニッシュは、各キャラ違ったものが用意されている。

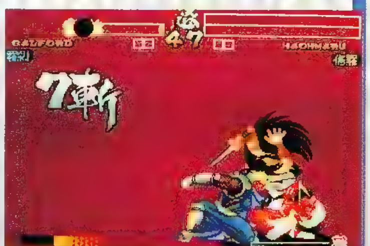
ここで注意してもらいたいのは、連ね斬りフィニッシュを出してしまうと、そこで連続技が終わってしまい、さらに、怒り爆発のゲージもなくなってしまうということだ。

ゲージがなくなってしまっては元も子もないので、連ね斬りを効果的に使うには、各キャラここまでの途中で連ね斬りを止めて、止めたところから違った技を入れてつないでいくのが基本となる。

連ね斬りを途中で止めてからは、各キャラいろんなものが入る。たとえば小斬り、中斬り、14連斬、武器飛ばし、一閃などなど。

効果的に使うなら、一閃や武器飛ばしなどにつなぐのが有効だ。

実戦的ではないものの、中斬りなどにつなげられれば、そこから再び連ね斬りにつなげられるので、このあとに紹介する即死連続技のような芸当も可能になってくるのだ。



連ね斬りの6斬めから、追加でABCを入力して、連ねを増やそう。



で、追加してから、いろんな技を入れることができるのだ。



ABCを連打してしまうと、フィニッシュになってしまうので注意。

連ね斬りを増やす重要性

連ね斬りを6斬から追加して増やす必要性があるのは、ちゃんとした理由があるから。

連ね斬りは、普通の6斬だと、たいした威力はない。

しかし、連ね斬りは追加した分のダメージがとても大きく、入れると入れないとでは、断然威力が違ってくるからだ。

なので、特に究極連続技を狙う場合、連ね斬りはやはり追加入力したいところである。

また、連ね斬りを追加入力する、もうひとつの理由には、そのあとの技がつなぎやすくなるといった利点もあるからだ。

連ね斬り6斬からよりも、8斬、9斬入れたあとのほうが、そのあとの技がつながりやすいキャラなどがいるので、これはこれで、連続技を作るときに重要なポイントとなる。

各キャラクターごとに、大体入る技をまとめてみたので、表を見ながら、各自入る技を探して見ると良い。

連ね斬り追加入力からの技の入りやすさ

	6斬	8斬	9斬
風間蒼月	小斬り	中斬り、月光（小）	小斬り
シャルロット	中斬り	なし	中斬り
柳生十兵衛	小斬り	小斬り	小斬り
千両狂死郎	小斬り	小斬り	中斬り
タムタム	小斬り	中斬り	中斬り
ナコルル	下小斬り	下小斬り	なし
ガルフォード	下小斬り	下小斬り	下中斬り、L.S.T
花諷院骸羅	小斬り	小斬り	中斬り
覇王丸	中斬り	中斬り	小斬り
牙神幻十郎	中斬り	中斬り	小斬り、下中斬り
風間火月	中斬り、14連	中斬り、14連	中斬り、14連
橘　右京	中斬り	中斬り	中斬り
リムルル	中斬り	なし（コンルノンノ）	なし（コンルノンノ）
服部半蔵	中斬り、14連	中斬り、14連	中斬り、14連
緋雨閑丸	中斬り	中斬り	中斬り
首斬り破沙羅	中斬り	小斬り	中斬り
天草四郎時貞	なし(凶冥十殺陣)	なし（凶冥十殺陣）	なし（凶冥十殺陣）

というわけで、知っておきたい知識はこれぐらいだ。あとは、各キャラごとにポイントを見ていってほしい。

究極連続技注意

さて、ここで注意しておきたいことに、究極連続技は、必ずしもいつでも殺せる連続技ではないということを知っていてもらいたい。

ここで言う"究極連続技"とは、相手の体力を大量に減らせる連続技のことで、脱出不可能のハメ技ではない。

ハメ技は脱出不可能だが、この究極連続技は、相手が怒りを爆発させれば、いつでもどこでも脱出できるのだ。

なので、厳密に言うとハメ技ではないのだ。

まあ、相手の怒りゲージがなくなれば入ってしまうのだが、こちらも怒り爆発でゲージがMAXでないと入らなかったりするので、かなりキビシイ条件付きでの連続技ということに変わりはないので、実際に対戦で決められることはほとんどないと言っていいだろう。

しかし、中にはそんなことはお構いなしに入ってしまうヒドイ連続技もあるが、その辺は自粛してもらうってことで、その辺をふまえて、このあとの究極連続技を見ていってもらおう。



基本的に怒り爆発で抜けられるので、厳密なハメではない。注意。

基本的に覇王丸おだぶつ

ここから紹介する究極連続技は、キャラクター限定のもの以外は、基本的に覇王丸に対して究極連続技になるものとして紹介しているので、そのところをふまえていてもらおう。

キャラクターが違う場合、耐久力に違いがあるので、これで死ななかったり、逆にすぐ死んでしまうようなことがあるが、これはこの耐久力が関係していると考えていただければいいだろう。

この耐久値にも注意して見ながら、あとの究極連続技を見ていくと、なおいいだろう。

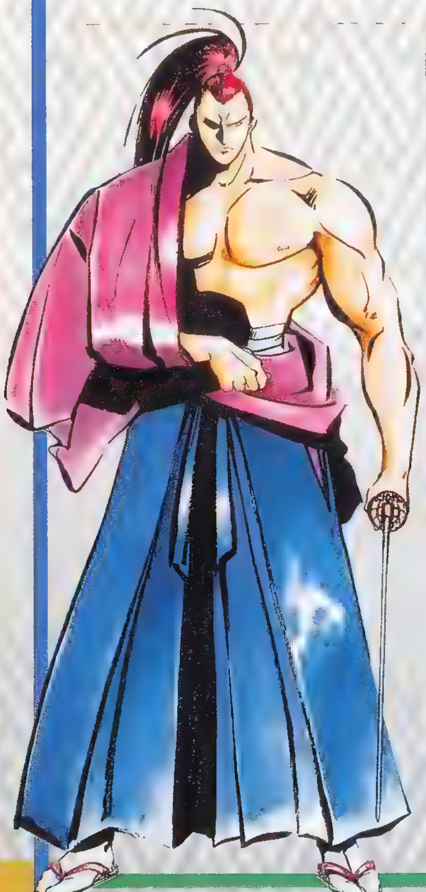
じゃあ、いよいよ発表の時間だ。

栄えある連続技大賞ついに発表!

さあ、いよいよ栄えある究極連続技王が決定される訳です。はたしてどのキャラが連続技王に輝くのでしょうか?

1位 牙神幻十郎

幻十郎（両）
1・J大斬り→14連斬（12段）→桜華斬（小）・連ね斬り（×8）→立ち中斬り・連ね斬り（×8）・立ち中斬り→連ね斬り（×6）→（裏）五光 43斬
2・14連斬（12段）→桜華斬（小）・14連斬（12段）→桜華斬（小）→14連斬・繰り返し
3・後ろ投げ・ダッシュ中斬り・ダッシュ中斬り・ダッシュ中斬り・繰り返し 39斬
4・入り込み（AA）・桜華斬→入り込み（AA）・桜華斬→入り込み（AA）・桜華斬→繰り返し
条件・1
・怒り爆発（ゲージMAX）
・画面端
条件・2
・画面端
条件・3
・背後
条件・4
・画面端





アンタ、やっぱり格が違うよ。文句なしの郎死王。おめでとう。

さて、栄えある連続技王、第一位は、ミスター連続技、牙神幻十郎さんに確定しました。

4つの連続技があり、このほかのバリエーションも豊富に取りそろえているという感涙キャラ。

そのうえ、1、3、4は実戦レベルにおいても十分使用に耐えられる実力の持ち主。

文句なしの第一位です。

ちなみに桜華斬からの14連斬は、人間業じゃとてもできないので、記録に挑戦してみるのも一興だ。

編集部では、3回以上自力で入れた人間はいない。記録に挑戦だ。

第2位 ナコルル



ナコルル（両）
1・カムイ リムセ→カムイ リムセ→繰り返し
最大99斬＋α
2・立ち中斬り→ダッシュ中斬り→立ち中斬り→ダッシュ中斬り→立ち中斬り→ダッシュ中斬り→繰り返し
条件・1
・（怒り）
・（タイマー設定）
条件・2
・画面端

さて、第2位はナコルルさん。この方もまたお手軽な連続技で対戦相手の命を削り取ります。

修羅、羅刹の両方とも究極連続技があるのがポイント高し。

羅刹のは、かなりタイミングがムズいので、慣れるまでは辛いかもしれないが、全部決まらなくても強力極まりないぞ。

第3位 風間火月



火月（両）
●14連斬（7発目）↓14連斬（7発目）↓14連斬（7発目）↓繰り返し
99斬＋α
条件
・特になし

第3位は、ミスター永パ。通称「風間の永ちゃん」で親しまれる、風間火月さん。

このひとの場合、慣れれば誰にでもできる究極連続技が親しまれて、堂々の第3位。熱狂的なファンの努力のたまものでしょうか?

7発めというのは、AABBCCのCまでのことで、このあとに再び14連斬の入り込みを入れる。慣れれば簡単。

第4位 服部半蔵

服部半蔵（両）
●入り込み↓回り込み↓●入り込み↓回り込み↓繰り返し
約50斬
・条件
・キャラクター限定

4位には、半蔵さんが来ました。

この連続技は、半蔵特有の、入り込みを回り込みでキャンセルできるということを利用した連続技だ。

キャラクターは限定されるが、入り込みキャンセルとして回り込みを繰り返すだけ。

この技のポイントは、相手キャラのリアクションが楽しいのがポイントだ。相手キャラをリムルルや右京などにすると、「やめて!」「あぶなーい!」、「ダメー!」「死ぬー!」などのキャラのリアクションが同時に楽しめてGOODである。見た目の面白さで、高ポイントを稼いで第4位となった。



「あダメー!」「う死ぬー!」のリアクションが楽しい右京への連続技。

第5位 ガルフォード

ガルフォード（羅刹）
1・武器無し下中P↓プラズマファクター（A）↓武器無し下中P↓プラズマファクター（A）↓武器無し下中P↓プラズマファクター（A）
8斬
2・入り込み↓B犬↓めくり大斬り↓入り込み↓B犬↓めくり大斬り↓繰り返し
条件・1
・画面端
・武器無し
条件・2
・画面中央

ガルフォードも究極が2つもあり、なかなかいいヤツである。

1つめは武器無しという条件付きだが、とても威力があり、まさに究極連続技である。

2つめは、入り込みののけぞり時間の長さを利用して、入り込みキャンセルB犬という連続技を決め、そこからめくり大斬りを入れて繰り返す連続技だ。

これは、間合いの調節や、キャンセルのタイミングなどが難しく、やや実戦向けではないが、威力のほうはすさまじいものがある。

ガルフォードの連続技は、2つとも、そのオリジナリティが重要視され、高ポイントを稼ぎ、第5位に食い込んだ。

第6位 覇王丸

覇王丸（羅刹）
●剛破↓14連斬（12段）↓剛破↓14連斬↓剛破↓14連斬↓剛破↓14連斬↓天覇断空烈斬
67斬
条件
・画面端
・怒り

覇王丸は、見た目の美しさ、そして面白さから6位になった。

14連斬からの剛破は、画面端で、しかも遠目から剛破を当てていかないと連続になりにくいので、非常にタイミングがキビシイ。

しかし、5回繰り返して、その後武器飛ばしで決めるあたり、覇王丸の実力といったところ。これは芸術点が高い。

第7位 天草四郎時貞

天草四郎時貞（羅刹）
●14連斬↓冥府魔障弾↓14連斬↓冥府魔障弾↓14連斬↓冥府魔障弾↓繰り返し
71斬
条件
・画面端
・怒り

天草は、14連斬から羅刹の飛び道具がつながり、怒り状態だと、ここからいろいろな技が入るのだ。

武器飛ばしはもちろん、14連斬も入ってしまい、これで究極連続技の出来上がりなのである。

これまた、見た目には美しく、見ていて気持ちのいい連続技なので、意外と高ポイント。

第8位 リムルル

リムルル（両）
●14連斬（13段止め）↓14連斬（13段止め）↓14連斬（13段止め）↓繰り返し
99斬＋α
条件
・特になし

リムルルの場合、究極連続技に条件が特にないというのがポイントだ。

普通に14連斬から、13斬めで止めて、再び14連斬にいけてしまう。

ただし、この連続技については、実戦レベルで決められるものではなく、実際にはタイミングが超ムズいので、実用性でポイントが低く、このような順位となった。

9位以下 そのほかのみなさん

千両狂死郎（羅刹）
●J大P↓立ち中P↓連ね斬り（×9）↓立ち中P↓連ね斬り（×9）↓立ち中P↓連ね斬り（×6）↓血肉の舞
41斬
条件
・怒り爆発（ゲージMAX）
・画面端

橘右京（両）
●J蹴り×2↓立ち中斬り↓連ね斬り（×8）↓立ち中斬り↓連ね斬り（×8）↓立ち中斬り↓連ね斬り（×6）↓夢想残光霞orツバメ六連
36斬
条件
・怒り爆発（ゲージMAX）
・画面端

首斬り破沙羅（修羅）
●J大斬り↓立ち中斬り↓連ね斬り（×8）↓立ち中斬り↓連ね斬り（×8）↓立ち中斬り↓連ね斬り（×6）↓影縫い
条件
・画面端
・怒り爆発（ゲージMAX）
・キャラクター限定

緋雨閑丸（両）
●立ち大斬り↓連ね斬り（×8）↓立ち中斬り↓連ね斬り（×8）↓立ち中斬り↓連ね斬り（×6）↓雨流裂殺刃or梅雨円殺陣（大）
条件
・怒り爆発（ゲージMAX）

花諷院骸羅（修羅）
●J大斬り↓下小P↓連ね斬り（×9）↓下小P↓連ね斬り（×9）↓下小P↓連ね斬り（×6）↓拳舞
45斬
条件
・怒り爆発（ゲージMAX）
・画面端

柳生十兵衛（修羅）
●J大斬り↓立ち中斬り↓連ね斬り（×8）↓立ち小斬り↓連ね斬り（×8）↓立ち小斬り↓連ね斬り（×6）↓二ツ角羅刀（大）↓追い打ち（小）
33斬
条件
・画面端
・怒り爆発（ゲージMAX）

シャルロット（両）
●めくり大斬り↓立ち中斬り↓連ね斬り（×10）↓立ち中斬り↓連ね斬り（×10）↓立ち中斬り↓連ね斬り（×6）↓スプラッシュグラデーションorクリスタルローズ
条件
・怒り爆発（ゲージMAX）

タムタム（両）
●J大斬り↓立ち中斬り↓連ね斬り（×9）↓立ち小斬り↓連ね斬り（×9）↓立ち小斬り↓連ね斬り（×6）↓立ち中斬り
条件
・画面端
・怒り爆発（ゲージMAX）

風間蒼月 1・（両）2・（修羅）
1・J大斬り↓立ち中斬り↓連ね斬り（×8）↓立ち中斬り↓連ね斬り（×8）↓立ち中斬り↓連ね斬り（×6）↓消波・風月斬or月昇・水柱波
2・月光（大）連打
条件・1
・画面端
・怒り爆発（ゲージMAX）
条件・2
・画面端

そのほかの方々は、大体こんな感じの連続技となっている。

キャラクターごとに、技の違いはあるものの、基本的には、最初に言った部分、連ね斬りからの連続技のバリエーションなので、大体考えれば分かってもらえるはずだ。

ほとんどの連続技は、怒り爆発でしかもゲージMAXが条件なので、それをふまえて、相手を木偶にして練習してみよう。

最後の蒼月のは、ちょっと番外編。お茶目ですね。許して。

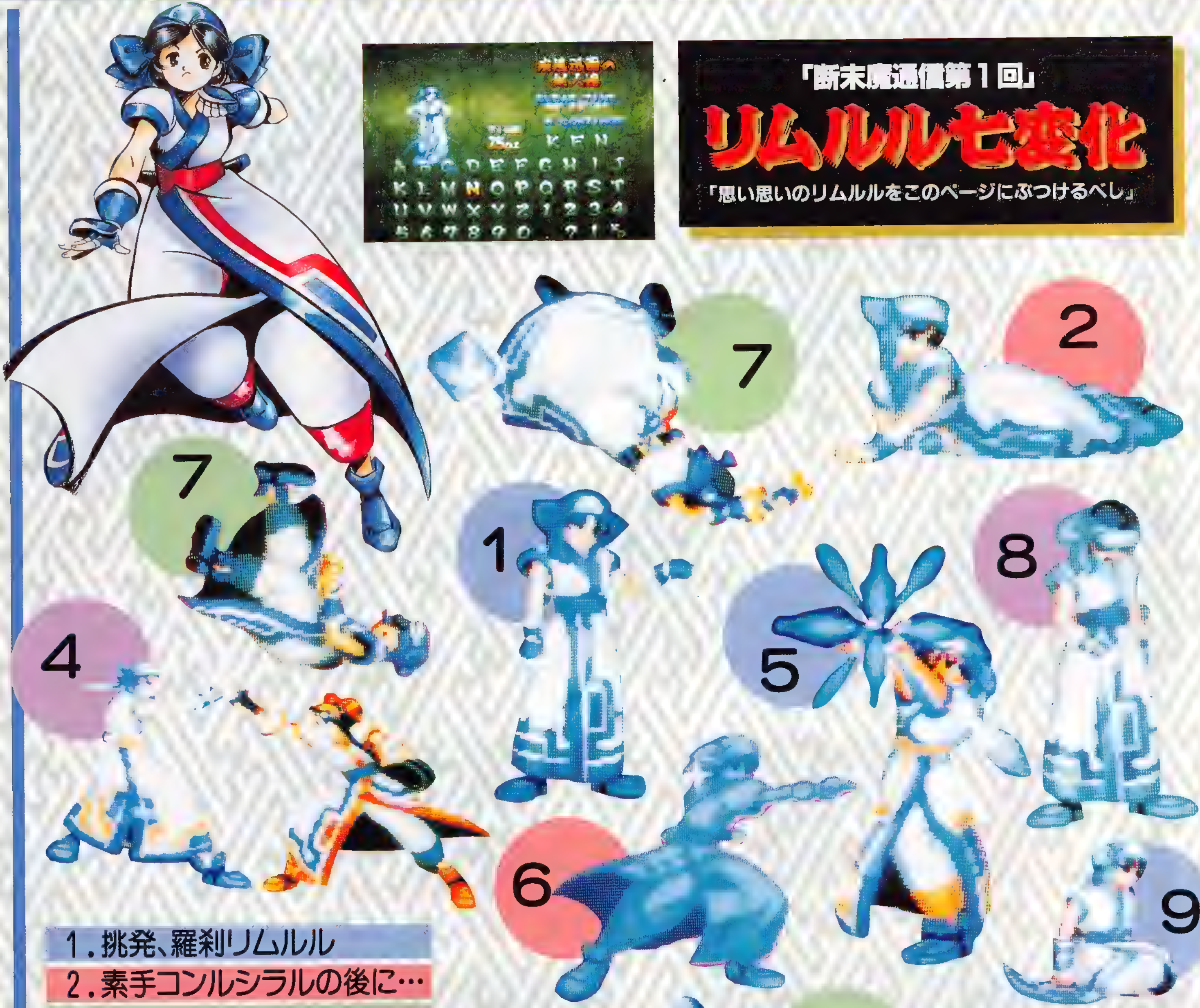
今月の一言

必死と書いて「必ず死ぬ」と読む。

「断末魔通信第1回」

リムルル七変化

「思い思いのリムルルをこのページにぶつけるべし」



1. 挑発、羅刹リムルル
2. 素手コンルシラルの後に…
3. 踏み込みリムルル
4. 白刃取りリムルル
5. 怒り爆発リムルル
6. 素手リムルルは回らない
7. 転ぶリムルル
8. 涙に注目
9. 座るリムルル
10. コンルにエサ
11. もうっ、大自然のおしおきだよ!



対戦攻略 ガルフォード

修羅と羅刹で基本的な闘い方に大きな差のあるガルフォード。今回は修羅を中心に見てみる。

担当：MVP

いつの時代も犬連て渡り歩く



何をしようかのう

ガルフォードの狙いは主に3つある。まずはそれらを知らないといけない。

①防御崩し
②C+D
③マシンガンドッグ

この3つが常にガルフォードの狙うべきものである。

①の防御崩しは主にダッシュから使っていくのであるが、これを決めた後、修羅ならば何を狙うのがいいのか？

まず大きく分けると画面中央時と端の時に分けられる。中央ならばしゃがみ大斬りで安定。



防御崩しの後、中央ならばしゃがみ大斬りを入れる。

端の場合は怒っていないのなら14連斬、怒っているのならC+Dキャンセルマシンガンドッグ→14連斬キャンセルラッシュドッグ→大追い打ち、がいいだろう。

防御崩しは常に押す防御崩しを入れていこう。引っ張ると技を入れにくくなってしまう。



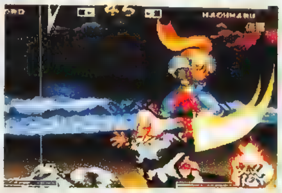
端ならばラッシュドッグ→大追い打ちまで入れてこの減りだ。

②は接近戦での狙いである。C+Dが入ったらそのまま14連斬につなげてもいいし、C+Dキャンセルマシンガンドッグ→ジャンプめくり大斬り→C+Dキャンセルマシンガンドッグ…と入れていってもよい。ただ、C+Dキャンセルマシンガンドッグは入るキャラと入らないキャラがいるので注意しよう。



接近戦の狙いC+D。ガルフォードのC+Dは強い部類に入る。

③のマシンガンドッグは中距離からの狙いである。これが入れば立ち大斬りやジャンプ大斬りを入れられるので大ダメージを与えるチャンスなのである。



うまく当たればめくり大斬りの狙えるマシンガンドッグ。

以上の3つの行動がガルフォードにとっての狙いだ。常に狙っていこう。

中距離戦での技

さて何を狙えばいいのかがわかったところで、実際にどのように行動していけばいいかを見ていこう。

まずは中距離戦で使う技を知ることである。

頼れる通常技は主に2つ、必殺技は何個かある。

●立ち小斬り

これをメインにしていこう。キャンセルをかけたりもう1度続けて小斬りを出したりして相手を抑え込んでいきたい。

リーチがそこそこ長いのであるが、これよりもリーチの長い相手と対戦しているとそうもいかない。この場合は相手の斬りに反撃する形で使っていくといい。



メイン通常技は小斬りで決まり。

●立ち中斬り

たまに使うぐらいである。使い方はリーチのギリギリが当たるぐらいで相手の出かかりに合わせられるといい感じだ。

●ラッシュドッグ

怒り状態の時はこれをメインに使っていく。ヒットした後に大追い打ちが入りかなりのダメージを奪えるからだ。

怒っていない時は全く使わないでいいだろう。ダメージも少ないしスキもあるからだ。

●マシンガンドッグ

これはメインの飛び道具として使っていこう。

その理由は出した後のスキのなさである。大技の中で最もスキがないので、この後の行動に幅がでてくるのだ。

第2の魅力はやはり追い打ちにある。遠い時は大斬りで安定しておいて、近い時はジャンプめくり大斬りや少し接近して14連斬を入れたりするといい。

とにかくこの技をどんどん使っていこう。



マシンガンドッグを多用せよ!!

そこそこ長いリーチを持つガルフォード。従って自分よりもリーチの長いキャラとやる時と、逆に自分よりもリーチが短いキャラとやる時では中距離戦において基本的にかなり差がでてくる。

このことを念頭においてプレイしていかないとガルフォードとパピィは生き残れないのだ。

●レプリカドッグ

たまに使うと非常に効果的である。

レプリカドッグはしゃがみガード可能であるが、うまく相手がガードしてくれた場合にそこからダッシュ攻撃や防御崩しが狙える。この場合の防御崩しは1Pでプレイしている場合完璧に行うと100%決まる。まぁベストのタイミングは毎回決まるわけではない。

あとは起き上がりに重ねるようにして相手の行動を封じるという使い方もできる。

今までの使い方は普通だれでも思いつく使い方である。レプリカドッグはこれ以外の使い方でめくりを狙うというものがあるのでそれも紹介しておこう。

まずレプリカドッグを出す。そしてすぐにリア・レプリカアタックを出そう。こうすると、パピィが相手に届く直前にガルフォードが相手の後ろに出現する。すると相手は防御方向が逆になるのでパピィをくらうというわけだ。

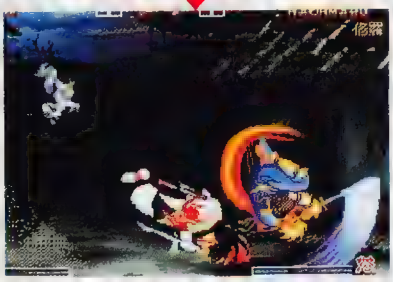
もしも相手がこれに慣れてきたら、ヘッド・レプリカアタックに変えたりしていくといい。

もっと慣れてくると、「パピィ」と聞いた瞬間にダッシュしてくる人も出てくるだろうが、この場合マシンガンドッグだったりすれば行動の優先権はこちらにあるので問題ないだろう。

レプリカアタックはこのように連携に混ぜていくと非常に有効な技となる。そしてもう一つの利点が、通常ではリーチで負けてしまう相手に対しての接近手段としても使っていけるということだ。これを機会にレプリカアタックを使ってみよう。



「パピィ」と言って、



めくりにさせるのだ。

●プラズマブレード

この技の存在価値は犬技を生かすためにある。犬技はやはり少々出が遅く、相打ちをとられたりしやすいので、そういう相手には出の速いプラズマブレードを使っていこうというわけ。

ただ、出は速いがスキは割と大きめなので注意して使うこと。犬技を使ってみて「こいつはすぐに割り込んでくるなぁ」と思ったらプラズマブレードを混ぜて使っていくといった感じである。

使う技はだいたいこんなところである。

次はこれらを使ってどんな感じで動いていけばいいかを説明していこう。

抑え込む

中距離戦の基本は小斬りキャンセルマシンガンドッグ。これにプラズマブレード、立ち中斬り、怒っているのなら小斬りキャンセルラッシュドッグも混ぜていく。

また時折垂直ジャンプ中斬りを混ぜていくのもいい感じだ。リーチが長くガードされても着地で硬直がなくなるのですぐ次の行動ができるというわけ。



垂直ジャンプ中斬りも使っていこう。

もしこの時跳び込まれたら逃げジャンプ中斬り、立ちDなどで迎撃していく。

さて、これだけで果たして勝てるだろうか？正確に言うと少し厳しい。牽制技である小斬りはいかんせんダメージが少ないし、犬技も相打ちをとられたりしていくとだいたい相手と自分の体力の減りは一緒で、読みが当たっていればそのまま勝つこともできるが、はずれていると体力的に負けているはず。

そこで、接近戦にて大ダメージを狙うというのも必要になってくる。

ダッシュから2択をかける

接近するための手段は、相手を転ばすかもしくはダッシュで近づくしかない。

ガルフォードのダッシュ攻撃は全キャラ中トップクラスの性能なので、どんどん使っていこう。

使っていくダッシュ攻撃は2つ。中斬りと大斬りだ。

ダッシュ中斬りは下段、ダッシュ大斬りは中段となっているので、ここで2択となっている。

そして、ダッシュ中斬りはガードされるとスキが大きいが、ダッシュ大斬りはガードされてもほぼスキはないので、その後すぐさま接近戦に持ち込めるのだ。

また、ダッシュ大斬りは防御崩しとの2択になっている。よってダッシュから3択をかけているといっていい。ダッシュ大斬りをメインに使っていこう。



ダッシュ3択。中段か下段か、もしくは投げか？誰にもわからん。

ダッシュの狙いどころ

ダッシュ攻撃の狙いどころは主に垂直ジャンプ中斬りや立ち小斬り、及びマシンガンドッグを出した後である。技を出した後予約入力でダッシュを入れておいてレバー入れっぱなしにしておけばすぐにダッシュしてくれる。

また、レプリカドッグをガードさせた瞬間もダッシュで接近するといいだろう。

接近戦の要はC+D

いざ接近したら、しゃがみ小斬り、C+D、しゃがみ中斬り、回り込み、ダッシュ防御崩しを駆使していくことになる。

特にしゃがみ小斬り→ダッシュ防御崩しの連携や、しゃがみ小斬り→C+Dの連携は非常に実用的だ。

C+Dは出がかなり速く、しかも反撃を受けないし、ヒットすればそこから大ダメージを狙うことも可能なのでどんどん使っていくべきだ。

C+Dと防御崩しを狙うための布石としてしゃがみ小斬りを織り混ぜていこう。

接近戦では通常技をメインにしていき、もし必殺技を出すのならC+Dキャンセルマシンガンドッグで一発逆転を狙っていくといいだろう。

以上が修羅ガルフォードの基本的な動きである。あとは対戦相手によっていろいろ技の比重を変えていくしかない。

羅刹については次号で取り上げるのでお楽しみに。じゃ



しゃがみ小斬りから…、



ダッシュ防御崩しか、



C+Dを狙うといい。

対戦攻略 覇王丸

修羅も羅刹も基本は変わらず

旋風裂斬がかなり使いやすくなり、連携攻撃に磨きがかかった。相手に考える暇を与えるな!!

担当：ワイルダーKEI



基礎となる動きは修羅も羅刹も変わりはない

覇王丸の基本的な動きというのは、旋風裂斬で相手を跳ばせて弧月斬で落とすというもの。特に弱ボタンで出す旋風裂斬は硬直が短いので、その後の攻撃に移行しやすい。竜巻が相手に届かなくても、なるべく弱で出すようにしよう。


おらー跳べ跳べっ!!


よっしゃあ!!

旋風裂斬後は追い打ちで安定？

旋風裂斬がヒットしたあとは、自動追い打ちが安定だ。クイック起き上がりで避けられないというのも強み。そして、なにより減るのである。が、ヒットしたからといってすぐに追い打ちしにいっても当たらないので、相手が地面に叩き付けられたのを見てから、レバーを上に入れよう。見てからでも十分間に合う。


むっ!?落ちたな。


よっしゃ!!

旋風裂斬からの連携

小旋風裂斬だけ連発していてもかなり相手を牽制していけるが、これだけで勝てれば苦労はない。そこで、旋風裂斬からの連携を考えてみよう。考えられる連携は、防御崩し、↘+Ｄ、立ち中斬り、修羅なら烈震斬、羅刹なら剛破という選択肢がある。防御崩しは、もちろん反撃をためらいがちな相手に対して行う。↘+Ｄは主に修羅の持つ烈震斬と併用する。立ち中斬りは、相手の反撃を阻止するためと追い払う効果がある。相手にヒットまたはガードされたにかかわらず、立ち中斬りにはキャンセルをかけて、旋風裂斬を出しておくといいだろう。が、ガードされたときのキャンセルは、コマンドを速く入力しなければならない。また、相手の攻撃を先読みしてジャンプ攻撃をしにいってもいい。剛破は、当たってくれと願って出しているものだ。剛破に関しては、羅刹のところでまた述べよう。

防御崩しを行ったら…

覇王丸が防御崩しを行ったあとというのは、怒りゲージ関係を除けば立ち中斬りか疾風弧月斬の2つぐらいだ。特に、疾風弧月斬はできるようにしてもらいたい。というのは、防御崩しから防御崩しへと繋げて、相手を画面端へ追い詰めたという理由からきている。追い詰めることができれば、14連斬を決めやすい。だが、防御崩しから防御崩しというのは連続して決まっているわけではないので、こちらの踏み込みを攻撃またはジャンプでかわされてしまう。そこで疾風弧月斬を確実に決められるようにして、相手にガードするしか手がない…と思わせる必要があるのだ。疾風弧月斬を出しやすくするには、防御崩しの最中に踏み込みのコマンドを入れておき、そして走り始めたら→→と入力してボタンを少し遅めに押すといいだろう。一応、この要領で天覇断空烈斬をヒットさせることができる。

それから、引っ張りで相手を画面端に押し付けた場合、近距離大斬りから小弧月斬が連続ヒットになる。また、画面端でなくても近距離大斬りがヒットすれば、小弧月斬以外にも天覇封神斬、連ね斬りを決めることができる。が、弧月斬は相手との間合いが近くないと決まらない。さすがに、一閃は入りませんでした。

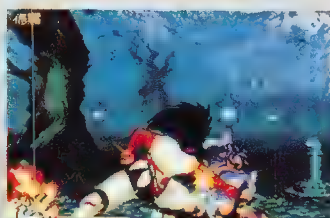

このときにはもう踏み込みのコマンドは入力済み。


走り出したら弧月斬のコマンドを即入力する。

不意打ちしたい!!

不意打ちを当てたというのは、不意打ち攻撃から大弧月斬、秘奥義が連続技になるところからきている。予約入力を活用すれば、簡単に決めることができる。となると近距離戦になるわけだが、こういう状況というのは、だいたいジャンプ攻撃から入るのがほとんどだ。着地してからの行動は、弧月斬、ジャンプ、防御崩し、足払い、そして不意打ちだ。修羅の場合は烈震斬も混じる。

弧月斬とジャンプは、着地したときに相手の防御崩しを回避するためのもの。どちらかというと、ジャンプをしたほうが安全だろう。足払いは、もちろん不意打ち攻撃を当てるための行為だ。


予約入力はバッチリか？


よっしゃあ!!

隙のある技をガードされたらどうするか!?

ここで言う隙のある技というのは、烈震斬、剛破、大斬りにあたる。必殺技では、よく使う2つを選抜してみた。どちらも、ガードされると反撃を受けてしまう…が、むざむざとやられるのを見ている必要はない。技の硬直中に弧月斬のコマンドを入力しておき、あとはボタン連打で、相手の技に対してカウンターを狙うのだ。相手の反撃がここで遅れると、弧月斬がヒットする。だが、完璧なタイミングで反撃されると、さすがに弧月斬は出ない。大斬りについては、これはただ硬直をキャンセルしたいだけなので、この場合は旋風裂斬を出すといい。

ただ、弧月斬は2回転目を当てないと相手をダウンさせることができないので、1回転目だけしか当てることができないと、相手の反撃をくらう。


このままでは危険だ！弧月斬コマンドは入力したか!?


よーうしゃああ!!

修羅

修羅にしかない技は、烈震斬のみ。が、しゃがみガード不可なので、戦法の中に混ぜていくことができる。使いどころとしては、先ほど共通部分で述べたところに当てはまる。旋風裂斬を出したあとや、ジャンプ攻撃からの連携などがそうだ。

修羅覇王丸は、どちらかというと連続技を狙いにいくキャラではなく、相手のガードを崩していくタイプと言えよう。

羅刹

羅刹覇王丸の特徴は、旋風裂斬の竜巻で巻き上げた相手に対して追い打ちできるのと、秘奥義の破壊力が高いという点だ。その威力は、まさに一閃なみだ。

まずは、旋風裂斬・刹がヒットしたとき、相手に入る技を見ていこう。このときに決めることのできる技は、大斬り(全般)、ジャンプ大斬り、弧月斬、天覇断空烈斬、一閃などが挙げられる。が、大斬り関係は決めないほうがいいだろう。自動追い打ちのほうが、確実にダメージを与えられるからだ。それに、威力も高い。それでも、怒りゲージが溜まっているときは、断空烈斬を狙っていこう。爆発しているときは、相手の落下に合わせて一閃を狙うべし。

剛破後の追い打ち

剛破後の追い打ちは、旋風裂斬後の追い打ちと同じように技を加えることができる。決めることのできる技は、大弧月斬、14連斬、天覇断空烈斬、連ね斬り、一閃などがある。そう、どれをとっても、強力な技ばかりだ。怒りゲージが溜まっていないときは、14連斬を優先しよう。

また、相手を画面端に追い詰めるために、防御崩しをしにいくのもいいだろう。そこで、一通り技を決めたら間合いをとって、小旋風裂斬を連発しまくる旋風裂斬モードに切り替えるといいだろう。では、剛破をどこで使うかが問題になってくる。出かかりに隙があるので、その間攻撃を受けやすい。はっきり言って、「ここでだせー!」といえる場面は、なかなかない。強いて言うならば、旋風裂斬をガードさせたあとぐらいだ。そうすると、確実に決められるのは14連斬の最中しかない。

覇王丸のとても凄い連続技

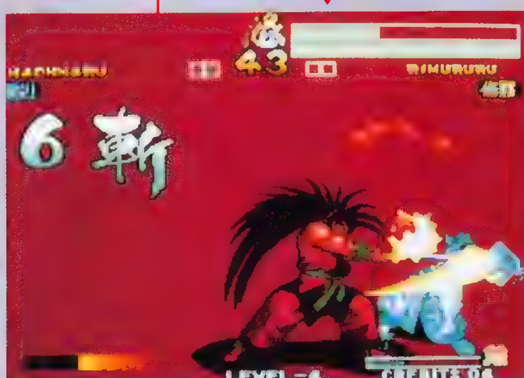
この連続技は、人間の手ではとてもじゃないができそうにないもの。私も、ビデオの収録でこれに挑戦しなければならないかと思うと、逃げ出したいくらいである。それを今から紹介しよう。

●ジャンプ大斬り・14連斬(12連めキャンセル)・剛破→連ね斬り(ABC同時押しを2回押して2連追加)→立ち中斬り→連ね斬り(2連追加)→立ち中斬り→連ね斬り(追加なし)→天覇断空烈斬

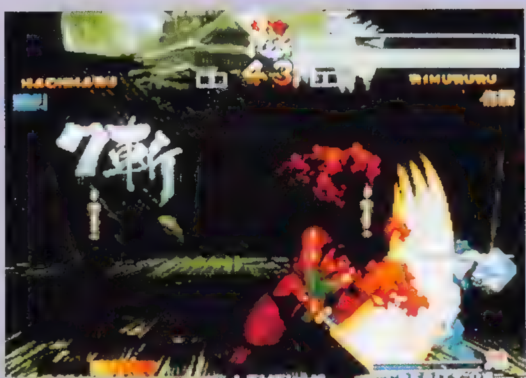
非常にややこしくて申し訳ない。一番難しいのは連ね斬りの追加部分で、(ABC同時押し)×2→中斬り→ABC同時押しという一連の動作を、きっちり入力しなければならない。連打してしまうと連ね斬りが最後まで出てしまい、こうすると次の立ち中斬りが決まらないのだ。タイミングとテンポがものをいう連続技。とりあえず、家庭用で練習するといいかも。この連続技も難しいが、実戦で決めるほうがもっとむずかしいだろう。最初は、立ち中斬りから入ってみてはどう?



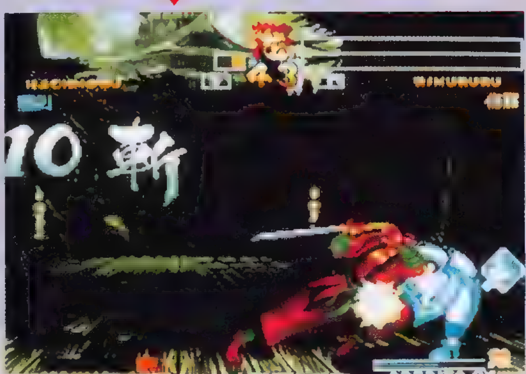
ここから同時押しの始まり。



まずは1連追加。



タイミング良くもういっちょ追加。このモーションから立ち中斬りへ繋ぐ。



そしてテンポ良くキャンセルして再び連ね斬りへ。

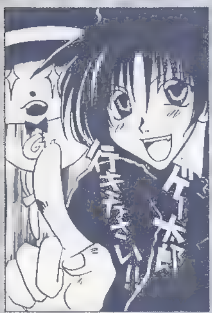


蒼穹紅蓮隊
そうきゅうぐれんたい
SEGASATURN
ネクストステージ
次なる任務はセガサターンで展開する。
2月7日発売予定
T-10616G ¥5.800(税別)
ため動作で広がる「ウェブ」で周囲の敵をまとめて照準、ボタン解放で追尾攻撃!これが全方位照準固定システム
「N.A.L.S.」だ!
(No blind spot All range Laser System)
バランスタイプ
■S.O.Q-004
屠竜
とりゅう
PILOT:
八指多 薫
Kaoru Yashida
スピードタイプ
■S.O.Q-010
紫電
しでん
PILOT:
Ryouta
鵬牙
PILOT:
国村 リカ
Rika
アーケード版完全移植実現!
さらにセガサターンオリジナルモードもプラスした最強シューティング!!
★プレイした面を自由に選択してスコアアタックに挑戦! 演習モード。
★アナログデバイス対応で、セガマルチコントローラーでも楽しめる。
★RAIZING歴代の名作シューティングのサウンドが甦る! 特別試聴モード。
©1997 Electronic Arts. ©1996·1997 EIGHTING / RAIZING
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
■ソフトの内容及び発売日、価格等は、改善などのため予告なく変更する場合があります。
■本広告に記載された社名および製品名は、各社の商標及び登録商標です。
ELECTRONIC ARTS™
発売元: エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社 〒141 東京都品川区上大崎 2-24-9 IKビル
製品に関するお問い合わせ:カスタマーサポート係TEL 03-5436-6400(受付時間11:00～17:00/月～金・祝日休)
開発元: 8ing EIGHTING CO.,LTD. 株式会社 エイティング
RAIZING 株式会社 ライジング

CONTENTS | GAMEST

VIDEO GAME
MAGAZINE・NO.189
2.28 28 FEBRUARY 1997

■春のゲーム大会は「ストリートファイターEX」。今からたっぷりと腕を磨いておくのだ！詳細は次号を見よ!!
2月のAOUショーを盛り上げる、期待の新作が続々登場だ。タイトーの隠し球「電車でGO！」ほか、ユニークな発想から生まれるゲームに期待しよう！



今月のむーちゃん
（宮崎県 ときめき瑠璃杉田さん）

鳩もビックリ！鉄砲情報てんこ盛り

招福、勝福！充実攻略!!

ニューゲームジャングル

好評連載

特別リポート

ゲーメストからのお知らせ

掲載広告ご案内



悩み解消!
完全保存版!投げ抜け対応表

強者に対戦を挑んでいく前に覚えておこう。担当：借金

投げ抜け表完成

遂にというかやっとというか、VF3の顔とも言える投げ抜けを前提とした投げ抜け対応表が完成した。

この表は投げに焦点を絞っているためほかの固有技は省略、また投げ抜けることができないキャッチ技げも省略させてもらった。

投げ抜け対応表には各キャラ固有の投げがコマンドと同時に掲載されており、またその抜け方向を同時に見ることができるので、今まで投げが来るとわかっていながら抜ける方向がわからずに泣いていた人は特に必見。必ず力になってくれるだろう。

●表の見方

表は左から、各キャラ固有の投げ技名、投げコマンド、その投げのダメージ（体力は通常200）、投げ抜け入力方向、そして入力頻度となっている。

投げ技名とコマンドは見た通りなので問題ないと思う。

ダメージはその投げが入ったときのダメージで、カッコ内の数字は壁を使ったときのみ投げが変化するいわゆる壁投げ時のダメージとなっている。ついでに触れておくと、壁投げは投げ抜けることができないので壁投げになる条件のときにその投げを抜けようとしても無駄であることを覚えておこう。


だから逃げられないって。

抜け方向は、投げ抜ける時のコマンド方向を指している。VF3のコマンド投げ抜けはそのコマンドの簡易コマンドで抜けることができるので、キャラによって同じ方向で2、3種類の投げを抜けることもできる。それらをまとめて1つの方向にしているので「このキャラには投げ抜け方向は前と後ろだけでいいな」とか戦略を考えやすいだろう。

入力頻度は、各キャラの投げダメージや投げ後のメリット、投げ抜け後のデメリットを考慮して、どの方向を比較的狙ってきやすいかをパーセンテージで見やすくしたものである。確率は表に載っているとおりだが、もちろん人それぞれ投げの振り分け方には癖があるので絶対ではない。参考程度に覚えておいて戦略に役立てていけばいいだろう。

また通常投げとコマンド投げは、投げ抜けの併用がおこなえるため通常投げは入力頻度に含まれていない。投げ抜けの併用（飛車角だっけ?）のやり方は通常投げ入力から↓コマンド投げ抜け入力をするだけ。入力が正確なら入力は速ければ速いほどいい。というのは、投げ抜けは原則として、

相手の投げ入力成立の前後10フレーム以内に抜けコマンド入力

ということになっているため、あまりに併用コマンドの入力が遅いとフレームオーバーで抜けられなくなってしまうからである。ま、この辺は各自で練習してほしい。

投げ抜けの方向説明補足

投げ抜けの抜け方向がわかっていて抜け方がわからない人はいないと思うので細かくは説明しないが、ウルフのチェンジ後などコマンド方向がややこしくなる技について軽く説明しておこう。

投げ抜けは相手が使ってくると思った投げの簡易方向を入力するもの。たとえばニーストライクがくると思えばレバーは後ろⓅ+Ⓖと入れればいいのでこれは問題ない。少しややこしいがウルフのキャッチ後も同じ原理である。自分が右にいてウルフが左にいるとしよう。ウルフのキャッチをくらった状態でウルフがチェンジを入力、お互い向きあっているのでウルフの入力は右（前）、投げ抜けるなら自分は左（前）Ⓟ+Ⓖとなる。これも問題ないだろう。ではチェンジの後はどうなるのか、チェンジの後は2人とも同じ方向を向いているのでたとえばプッシュならウルフが左（前）方向になったのに対し自分は左（前）方向のままである。表で抜け方向を覚えた後は自分の向いている向きを中心にそのコマンドを入力することを一緒に覚えておこう。


プッシュはウルフが⇦Ⓟ+Ⓖとなるが自分も前の⇦Ⓟ+Ⓖ。


チェンジを返すなら自分から見て前の⇦Ⓟ+Ⓖを入力。

技名 鷹嵐	コマンド	ダメージ	抜け方向	入力頻度
上手投げ	P+G（⇨P+G）	60(60)	N	／
浴びせ倒し	⇨⇨P+G	55(60)	⇨	
外掛け	⬃P+G	45	⬃	10
首投げ	⬁P+G	65	⬁	25
居反り	⬇⇦P+G	70	⇦	25
合掌捻り	⇦⬁⇩⬃⇨P+G	80	⇦⇨	40
四つ身	⇨P+G	0	⇨	25
やぐら投げ	P+G	60	N	25
二枚蹴り	⇩P+G	60	⇩	25
外無双	⇦P+G	60	⇦	25
	投げコンボ			
もろ差し	⇦⇨P+G	0	／	
内無双	P+G	65	N	20
呼び戻し	⇩P+G	75	⇩	27
蛙掛け	⬁P+G	75	⬁	27
二丁投げ	⇦P+G	75	⇦	27
	下段投げ			
掴み投げ	⬃P+K+G	60	⬃	

技名 カゲ	コマンド 立ち投げ	ダメージ	抜け方向	入力頻度
太刀	P+G	50	N	／
順逆自在	⇨P+G	0	⇨	20
影霞	⇦⇨P+G	50		
刀霞	⬃P+G	50	⬃	10
浮霞	⇦⇩P+G	60	⇩	30
弧延落	⇦P+G	40	⇦	40

技名 ジェフリー	コマンド 立ち投げ	ダメージ	抜け方向	入力頻度
バックフリップ	P+G	60(60)	N	／
パワースラム	⇨P+G	50	⇨	20
M.ハンマー	⬁⇨P+G	60		
F.バックブリーカー	⇦⇨⇨P+G			
S.マウンテン	⬃⬂P+G	80	⬃	30
タックル	⇦⬃P+G	60		
スパインバスター	⇩P+G	50	⇩	15
バックスロー	⬁P+G	0 (60)	⬁	25
ボディーリフト	⬂P+G	60	⬂	10
	投げコンボ			
ヘッドバット	⇦⇨P+G	20	⇨	65
D.ヘッドバット	⇦⇨P+G⇨P+G	36		
T.ヘッドバット	⇦⇨P+G⇨P+G⇨P+G	58		
ヘッドクラッシュ	⇦⇨P+G⇦P+G	40	⇦	35
ヘッドクラッシュ	⇦⇨P+G⇦P+G⇦P+G	60		
	下段投げ			
パワーボム	⬃P+K+G	70	⬃	50
M.ニーリフト	⇩⇨P+K+G	80	⇨	40
アイアンクロー	⇩P+K+G	50	⇩	10

技名 ウルフ	コマンド 立ち投げ	ダメージ	抜け方向	入力頻度
ブレーンバスター	P+G	60	N	／
ボディスラム	⬂P+G	50(80)	⬃	25
S.S.D	⬂⬃P+G	80		25
G. スイング	⇦⬁⇩⬃⇨P+G	100	⇦⇨	45
リストックスロー	⇨⬂⇩⬃⇦P+G	80(80)	⇨⇦	30
	下段投げ			
タイガードライバー	⬂P+K+G	70	⬂	35
サイドスープレックス	⇩P+K+G	60	⇩	30
Dアームスープレックス	⬃P+K+G	70	⬃	35
	キャッチ投げ			
キャッチ	⇨P+G	0	⇨	0
T.F.パワーボム	P+G	60	N	5
プッシュ	⬂P+G	0	⬂	5
F.N.チャンスリー	⬁P+G	60	⬁	5
S.F.スープレックス	⇦P+G	60	⇦	5
チェンジ	⇨P+G	0	⇨	5
G.スープレックス	P+G	70	N	20
プッシュ	⇨P+G	0	⇨	10
カーフブランディング	⬃P+G	70	⬃	20
T.スープレックス	⇦P+G	70	⇦	20

技名 アキラ	コマンド	ダメージ	抜け方向	入力頻度
倒身搨腿	P+G	40	N	
心意把	⬁⇨P+G	60	⇨	35
大纏崩捶	⇦⇨P+G	60		
獅子抱月	⬃P+G	50(80)	⬃	30
鷂子穿林	⇦⬂P+G	40		
順歩翻胯	⇦⇩P+G	10	⇩	30
進歩里胯	⬁P+G	0	⬁	5

技名 ラウ	コマンド	ダメージ	抜け方向	入力頻度
肩車頭落	P+G	40	N	
雷震入林	⇨P+G	50(60)	⇨	40
転身巴咽掌	⇦⇨P+G	60		
大地倒攬	⬃⬂P+G	65	⬃	40
柳手掛倒	⇦⇩P+G	10	⇩	5
柳車旋転	⇦P+G	50	⇦	15

技名 パイ	コマンド	ダメージ	抜け方向	入力頻度
転身摟倒	P+G	50	N	
雷震入林	⇨P+G	50(60)	⇨	55
倒身陰掌	⇨⇨P+G	50		
旋風燕陣	⇦⇨P+G	60		
空烈天鳳	⬇⇦P+G	60		
飛燕翻胯	⬃P+G	0	⬃	15
撃燕掛塔	⇦⇩P+G	30	⇩	15
天地頭落	⇨⇦P+G	55(70)	⇦	15
	下段投げ			
燕風輪翔	⇨P+K+G	0	⇨	

技名 リオン	コマンド	ダメージ	抜け方向	入力頻度
破刀手秋腿	P+G	50	N	
採手砲靠	⇨⇨P+G	50	⇨	40
飛縺双空脚	⇦⇨P+G	50(50)		
登山翻車脚	⬇⇨P+G	50		
擺下尖転	⬃P+G	0	⬃	20
七星天分肘	⇦P+G	50	⇨⇦	30
貼身双勾手	⇨⬃⇩⬁⇦P+G	70		
七星跳飛捕蟬	⬁P+G	45(50)	⬁	10

技名 葵	コマンド	ダメージ	抜け方向	入力頻度
小当	P+G	40	N	
合気投げ	⬇⇨P+G	50	⇨	45
木の葉落とし	⬂P+G	50	⬂	20
半月巴	⬁P+G	45(50)	⬁	15
六段帯取	⇦P+G	50	⇦	20
	投げコンボ			
脇絡み	⇦⬁⇩⬂⇨P+G	20	⇦⇨	5
蝶絡み	⇨⬃⇩⬁⇨P+G	30	⇨⇦	5
弓身固め	⇨⇩P+Gor⇦⇩P+G	20	⇩	40
糸巻き	⇨⇧P+Gor⇦⇧P+G	35	⇧	10
海老折り	⇩⇧P+G	25	⇧	20
櫂引き	⇧⇩P+G	25	⇩	20
	下段投げ			
手極め倒身	⇩P+G+K	60	⇩	

技名 シュン	コマンド	ダメージ	抜け方向	入力頻度
酔歩転身肘	P+G	50	N	／
転身繰胯	⬃P+G	0	⬃	70
転身繰鶏脚	⇦⬂P+G	40		
倒襲裏肘	⇦P+G	50(60)	⇦	30

技名 サラ	コマンド	ダメージ	抜け方向	入力頻度
F.スープレックス	P+G	50	N	／
Nブリーカドロップ	⇨⇨P+G	40	⇨	50
L.ホールドスロー	⇦⇨P+G	60		
L.ニースマッシュ	⇦P+G	43(60)	⇦	50

技名 ジャッキー	コマンド	ダメージ	抜け方向	入力頻度
ノーザンライトボム	P+G	50	N	／
Nブリーカードロップ	⇨⇨P+G	40(40)	⇨	25
S.ハンギンガニー	⬃⬃P+G	50	⬃	35
ニーストライク	⇨⇦P+G	60	⇦	40

今月のキャラ別一口メモ

旅立たざる者の章

前回から始まったこのコーナー。これからも毎回全キャラフォローしていくぞ!!

合気投げ使用の小ネタ

投げコンボがほとんどダメージを与えられない今、頼れるのは合気投げという結論がある。ダウン投げと合わせて75というダメージは重量級に近い数字。そして投げ抜け方向が豊富な葵にとって強力な戦力であることは間違いない。が、抜けられやすいのも事実である。投げは使い分けて使用するものとして、どこで合気投げを仕掛けるかが課題だ。

合気投げを使うにあたり必要なものは、しゃがみクイック。立ち状態のときに⇘⇘と素早く入力するか、⇨⇩⇘と入力することで前に移動しながらしゃがみ状態になる。ここで⇨Ⓟ+Ⓖと入力すれば合気投げのコマンドは完成だ。

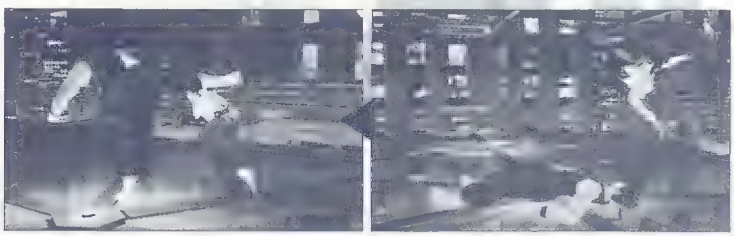


しゃがみクイックさえ覚えれば合気投げも使いやすい技に。

仕掛けるポイントだが、相手の肘をガードした後など有利に2択をかけられる状況は割と狙い目。しゃがみクイック動作が相手のガードを誘いやすくし、また投げ防止のⓀⒼのキャンセルの戻りに投げが決まりやすいからである。肘の後が上段のジャッキー、ラウ戦にも積極的に狙ってみるといいだろう。

もう1つのポイントは、逆に不利になったときである。中段肘当て（⇨Ⓟ）や浮桜（⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）をガードされたときに⇦にレバーを入れながら下がると相手の攻撃をスカしやすくなる。要は相手のスカリ待ちだ。そしてスカったら投げを入れよう。

合気投げが決まったら枝砕きを1セットと考えて入力。これで75いただきだ。さらに起き攻めを有利にこなすためたまに雲蹴りで相手をくぐってみるといいだろう。目先を変えた攻めは対応を遅らせることができてイイ感じだね。



相手の起き蹴りが逆にでるのでびびった相手を攻めてやろう。枝砕きから雲蹴りへ連係させる。

タカゆえのダウン攻撃使い分け論

鷹嵐は瓦くだき（⇩Ⓟ Ⓟ）、四股（⇩Ⓚ）の2つに加え、四股蹴り（⇦Ⓚ）をダウン攻撃として使用するが、今回はこの3技の使い分け方を解説しよう。

まず瓦くだきは、避けられても隙が小さく、入るかどうか分かりにくい状況で使用したい。鬠龍（罷爪・岩石ぶちかまし）のヒット後が良い例で、最低の20〜30ぐらいのダメージしか相手に与えられなかったら、ダウン攻撃は絶対に入らず、40〜60なら四股でも入るようになる。

つまり、目に見えて大ダメージがあったら迷う必要はないが、それが確認しづらいようであれば瓦くだきを使えということ。避けられても、起き上がり蹴りをくらうだけで済む。

ところが四股はそうはいかない。避けられれほうが最悪だと、起き上がって投げ技をくらう場合もある。ただし横転に対しては非常に強く、うまく当てれば追加ダメージ（弱点、カウンター等）も。

また、四股はヘッドスプリングに弱いが、それで避けられても反撃は受けないし、そういった行動をとるクレバーな相手には四股蹴りが使えるようになる。

本来、四股蹴りは合掌捻りと双手突っ張りの後と決まっているが、空中コンボ終了後等にダメ押しの四股と使い分けていくと、非常に効果的。

ちなみに鬠龍でカウンターをとって、MAX（70〜80）ダメージがあった場合も四股蹴りは狙えるぞ。

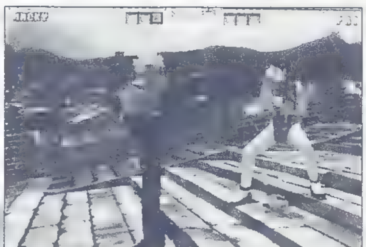
ガードされてもOKなのか スピニング・ロースピンキック

幾つかの技は、ガードされると技モーションが止まってしまい大きなスキが残る。そんな技の中でも、連係の始点、及び通過点となるものなら、タイミングよくボタンを押せば続く連係が出せる場合がある。ジャッキーの技ではビートナックルが代表例だ。

しかしこれは以前扱ったネタでもあるし、ここではあえて言及しない。今回焦点となるのは「スピニングキック・ロースピンキック（Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ+Ⓖ）」だ。

実はこの技、非常に厳しい条件下でならガードされてもロースピンキックを出すことができる。

その条件とはズバリ間合い。スピニングキックがギリギリかするくらいであれば、ガードされてもロースピンキックが出る。だが「Ⓖにセロテープを貼ったデクを相手に1時間練習し、成功回数は両手で足りる」ほどシビアなので、はっきりいってそれができるからどうしたってレベル。まあ、実用性は皆無に等しいでしょう。んじゃまた次号ね。



ん〜。こんな感じですか？しかしガードされちまうんですねえ。

相手の背後をとれ!

サラはトルネードキックとダッシュニーを相手の起き上がりに出すことによって、相手の背後に回ることができる。

ただ、硬化時間が長めの技なので、すぐ攻撃に移るためには早めに技を出すことを意識しなくてはならない。

それから、バックナックルターンで振り向いたとき、パンチサイドやターンロースピンキックだけでなく、エスケープからDジョイントやミラージュキックを出してみよう。振り向きからエスケープすることによって、相手の思考を少し惑わせる効果がある。ここで相手をよろめかすことができれば、再び2択3択の攻撃に移るといいだろう。



振り向きました。



で、エスケープ

大地倒襲が危ない

これはラウに限ることではないが、投げ抜けをされると相手側が一方的に有利になり、横投げか正面投げが確定になる場合がある。

ラウの投げ技のなかで、柳手掛塔（⇦⇩Ⓟ＋Ⓖ）と雷震入林（⇨⇩Ⓟ＋Ⓖ）がそれに当たり、どちらも相手側が横投げ確定である。

そこで微妙なのが大地倒襲（⇦⇦Ⓟ＋Ⓖ）を投げ抜けされた場合である。

結論から言ってしまえば、ウルフ、ジェフリー、鷹嵐に抜けられた場合は正面投げが確定で、それ以外のキャラは相手が先に動けるものの投げ間合い外なので投げ確定ではない。

ということで、ラウはいちばんダメージの大きい大地倒襲を重量級キャラに使いにくくなってしまった。もちろん絶対に使ってはいけないというわけではないが、転身把咽掌（⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ）や投げ抜けを読んで旋風牙、飛燕転身掌を使っていく必要はありそうだ。

ダメージなら大地倒襲なのだが、重量級に抜けられると…



お次はもうメジャーになっているが、騰空斜掌（⇧Ⓟ）で相手をダウンさせ、そこを飛燕転身掌（⇦⇦Ⓟ）で拾うもの。

飛燕転身掌で拾えるということは、先行入力すれば背拍掌（⇩Ⓟ）からの連掌転身掃脚で空中コンボが成立する。

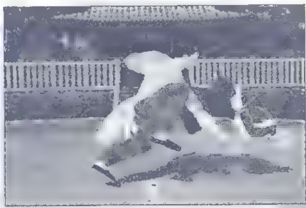
なお、騰空斜掌も単に相手に当てればいいというわけではなく、しゃがみ状態の相手でないとほとんど無理。立ち状態の相手を拾い直すのは難しすぎる。ということは、起き上がり下段蹴りにヒットさせるといいわけだね。

ほかに、飛燕転身掌も最速のタイミングではなく、やや遅らせて出すのがコツだ。このタイミングはもう自分でつかんでもらうしかない。くどいようだが、やや遅く出すということを忘れないでほしい。

これは鷹嵐以外なら全キャラ可能。キャラによって拾いやすい拾いにくいがあるが、きっちり行えばできるはず。あとはアンジュレーションがライバルとなる。



あとはタイミング良く飛燕転身掌だ。



相手の起き上がり下段蹴りにあわせるのがベスト。

浮かせ直し技としての高蹴腿

立ちⓀである高蹴腿は、浮いた相手をさらに浮かせ直す技としても活用できる。よく、「蒼下連捶掌をカウンターで当てて…」ということを耳にすることがある。まあ、そのときは当然ヒットするので良しときましょう。

問題はノーカウンターで当てたときだが…。これが実は可能で、相手との足向きが八の字のときのみ蒼下連捶掌のあと高蹴腿で浮かし直すことができる。このときのタイミングは遅めがベストで、一層浮かせるのでさらに追い打ちしよう。



高蹴腿で浮かし直せる。



ノーマルヒットでも…、



八の字型のときに蒼下連捶掌スタート。

この「蒼下連捶掌→高蹴腿」のコンボのあとで空中で拾える技は以下の通り。

- ●飛燕弾腿（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）
- ●燕陣旋風脚（⇦Ⓚ＋Ⓖ）
- ●連環転身掃脚（ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ）

…おすすめは2番目の燕陣旋風脚。高蹴腿でピシッと跳ね上げて「はぁっ!!」とフッ飛ばすのは気持ちいいぞ。

飛燕弾腿は安定かつ、この3つの中で最も高威力（といっても、この3つの技はほとんど同じダメージで、数ドットぶんしか違わないが）。

3番目の連環転身掃脚は軽い相手までに狙うようにしよう。一応ジャッキーまで入るが、難度は激ムズ。アキラ以上に重いキャラには入らないぞ。体重が重いキャラには高蹴腿をはぶいて、素直に連環転身掃脚にしておこう。



キメは格好よく燕陣旋風脚で!!

下Ⓚ対策にいかが?

投げが連続技になる下Ⓚカウンターヒット。間違いなくこれによって最も大きな恩恵を受けているのがウルフであろう。しかしやられればやはり厄介なモノには違いない。

そこでおすすめするのがトマホークチョップ（9P）。下Ⓚをはじめとする下段をかわしつつヒットさせることができる。この場合、カウンターヒットにはならず、若干不利。

投げ、中段、Eのいずれかにつないでいこう。もう一度トマホークチョップというのもおしゃれ。

カウンターヒット時にはタイミングはシビアだがネックローリングスロー（⇨P＋G）が完全な連続技になる（早すぎても遅すぎてもキャッチに化けてしまうためムズい）。

また、カウンターヒット時はこちらが先に動けるので、あえて中段または投げの2択に持っていくのもいい。相手をしゃがませる効果があるので、しゃがみ投げを狙うのも悪くはないぞ。



こんな場合はカウンターにはならないが奇襲は続く。

俺って頭脳派

今回のネタはトリプルヘッドバットに関すること。

素直に3回決めるのも非常に優秀なことなのは事実といえば事実。しかし3回とも投げ抜けのポイントがあるし、たまにははずされてしまう（もしかしたら毎回かも）だろう。

そこで今回のネタを活用してほしい。まずトリプルヘッドバットを1回でやめてみる。するとその後の状況は五分なのだ。たいていこういうとき相手はⓅ＋Ⓖを連打しているので、こっちもⓅ＋Ⓖ連打してみる。

すると相手の通常投げを投げ抜けする。このとき相手によっては非常に有利になる。横投げを狙えるキャラが多いからだ。アキラ、サラ、シュン、ウルフ、影、葵は狙い目だ。

2回目のヘッドバットでも同じことが狙える。是非一度お試しあれ。



途中で止めてみるのもいいかもしれない。

ゴリ押しだけじゃダメっつ〜ことかな？

イケてるアキラ養成講座

part2

今回は捜下崩捶後の攻防を考察。

担当:GYU

撃歩翻誇と並び、アキラにとって欠くことのできない攻撃のひとつ、捜下崩捶（↘P+K）。

今回はこの技にスポットを当てて、その後の攻撃の発展性について考えてみようと思う。

捜下崩捶ノーマルヒット後の連携

捜下崩捶がノーマルヒットした場合は、こちらのほうが先に動くことができる。



捜下崩捶がノーマルヒットすれば攻撃の優先権を取ることができる。

つまりこの後、有利な状態で択一攻撃を仕掛けることができるわけだが、もちろん捜下崩捶ノーマルヒットからの完璧な連係など存在しない。やはりここは相手の行動を読んだうえで、的確な攻撃を繰り出すことが理想だ。

それではさっそく捜下崩捶ノーマルヒット後の有効な連係の利点と欠点について解説していこう。

●捜下崩捶→P

捜下崩捶がノーマルヒットしたなら、そのまま最速のタイミングでPを繰り出すのもひとつの手。相手も同じように最速のタイミングで、上・中段攻撃を繰り出してきたとしても、ほぼすべてカウンターで潰すことができるからだ（カゲなどが持つ最速のPにも打ち勝てる）。もちろんカウンターでPがヒットしたなら、そのまま投げを狙おう。

しかし一見万能に思えるこの連係もPが直進的な上段攻撃であるがゆえ、下Pなどのしゃがみ状態の攻撃でスカされたり、エスケープ(以下E)でかわされるといった危険をはらんでいる。やはり的確な読みが必要だ。



捜下崩捶ヒット後、Pを打ち合っても絶対勝てる！

●捜下崩捶→貼山靠

前出の"捜下崩捶→P"より、相手の行動に対してさらに高い適応力を求めるなら、この連係の使用を薦める。

なぜなら上・中段攻撃のほとんどに（膝などの一部には負けるが）打ち勝てるうえ、正面側へEで避けてきた相手を潰すことができるからだ。

ただしこの技は立ち・しゃがみ問わず、出の速い下段攻撃に弱いといった欠点をもっている。貼山靠を下段攻撃で潰そうとしてくる相手には次に紹介する連携が有効だ。



捜下崩捶後の貼山靠はほとんどの上・中段攻撃を潰すことができる。

●捜下崩捶→馬歩衝靠

一発逆転を狙うならこの連係が有効。相手が打撃技で対抗してきたとしても、そのほとんどを潰すことができるといった利点を持つこの連携、択一攻撃のメインとなる攻撃である。馬歩衝靠がヒットしたならば当然、修羅覇王靠華山で大ダメージを与えたい。

だが、この連携はEに滅法弱いといった欠点をもっているため、いくら効果が高いといっても、やはりこれ一本に絞ることはできない。あえて捜下崩捶後、しゃがんだまま様子見して、相手がEで移動したところにブチ当てるのも手だ。



捜下崩捶後、Eで軸をずらす相手には…。



Eの移動が終わったところに馬歩衝靠を合わせてもいい。

●捜下崩捶→崩撃雲身双虎掌

この連携は威力の点では申し分ない性能をもっているが、適応性という点では、今一つといえる。なぜなら相手がこちらの背中側にEした場合ぐらいしか、決めるチャンスがないから。

しかし前出の捜下崩捶→馬歩衝靠を警戒してEを重視する相手には、かなりの効果を期待できる。また捜下崩捶→貼山靠と避ける方向が逆になっている点も、魅力だ。

●捜下崩捶→投げ

ここまでに紹介した連係はEに対して、完璧な対抗力をもつものではなく、ましてやガードされた場合はまったく効果がないといった欠点を持っている。



捜下崩捶後の投げは他の選択肢を生かすためにも多用する必要がある。

そこで本当の意味でこれら択一攻撃を生かすためにも、この捜下崩捶→投げを用いることが必要となるのだ。実際、捜下崩捶後の択一攻撃は馬歩衝靠と投げの2つでも十分ともいえるだろう。しかし相手に悟られないためにも、より多くのバリエーションをもって攻めたいところだ。

捜下崩捶ガード後の行動

捜下崩捶がガードされた場合は、さすがに相手のほうが早く動くことができる。

そのためこちら側が取れる行動も自ずと制限を受けることになる。

基本的に捜下崩捶をガードされた後は、ガードを軸とした防御で相手の攻撃をいったん耐えるか、あえて避けるといった様子見を重視することがベター。

しかしあえてこちらから攻めるなら、すかさず貼山靠を繰り出すといいだろう。貼山靠なら捜下崩捶をガードされた後でも、Pや肘といった相手の主要打撃技に対抗することができる。もちろんガードされた場合は諦めるしかないが、相手にプレッシャーを与えることができるこの技、その存在意義は大きい。

捜下崩捶がカウンターヒットした場合

捜下崩捶はカウンターヒットすることで相手を浮かせることができる（リオンのPカウンターは例外）。

特に女性キャラ3人、カゲ、リオン、舜帝、ラウ、ジャッキー、アキラの計9キャラに対して、立ち状態でカウンターヒットさせたなら平地でも修羅覇王靠華山を決めることが可能だ。もちろんアンジュが高→低となっているならウルフ、ジェフリーに対しても決めることができる。常に狙えるようにしたい。



捜下崩捶が立ち状態の相手にカウンターヒットしたならば…。



修羅覇王靠華山を狙え！

招福、勝福！充実攻略!!

情報満載!お届けします
システムっぽい影丸特集
自分が操作している場合、相手をしている場合の有利、不利を説明しよう。

ポイントとなるのは、投げ！

闘いにおいて大ダメージを与えるには、カゲの場合最終的に投げ技が挙がってくる。具体的に紹介すると、十八番となる弧延落（⇦Ⓟ＋Ⓖ）、新技の浮霞（⇦⇩Ⓟ＋Ⓖ）が決め手となるのは分かるだろう。

しかし、この投げ技、相手にとってもかなり警戒心が高くなっており、弧延落に限っては、毎回投げ抜けされると思っていてもいいくらいだ。だから、投げ技に関しては弧延落と浮霞の使い分けで2択を仕掛ける。

ここまで説明したのが、基本的なカゲの投げチャンスによる攻め。

話は変わり、投げ抜けされたあとの有利、不利を説明していこう。

カゲが持っている投げの数だが、全部(背後、横は除く)で6種類あるが、内コマンド上でダブっているのが順逆自在（⇨Ⓟ＋Ⓖ）と影霞（⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ）の2つ（共に投げ抜けコマンドは⇨Ⓟ＋Ⓖ）となって、投げ抜けができない点でいうと、キャッチ投げの浮身乱段撃もあるので、投げ抜けされるコマンド上での投げコマンドは全部で4通りとなる。

この投げ抜け、大抵はその後の状況が五分となるのだが、中には断然不利になってしまうものもあるのだ。具体的に挙げると、浮霞（⇦⇩Ⓟ＋Ⓖ）と影霞がそう。投げ抜けされると不利な状況になってしまうのだ。

不利な状況、つまり、わかりやすく説明すると、絶対に反撃をくらってしまうことになる。



浮霞失敗！そこで抜けるかね!?



影霞失敗！ばれてんだよぉ!!



結果は同じ、安定して横投げを決められてしまうのだ！

基本的には弧延落の投げ抜けを狙っているので、大抵は抜けられることがないが、浮霞と影霞を投げ抜けされたときは横投げを確実に決められてしまうのだ。

これは、自分がカゲを扱っている分には返し技をくらわなければ問題無いが、カゲを相手にしているときには必ず決めれるようにしておきたい項目だ。

カウンター投げをオレにもくれ！

「カウンター投げ」、VF3ではシステム（例外有り）として成り立っている。そのカウンター投げだが、カゲも幾つか持っている。

1つは、重量級で御馴染になる嫌な攻撃の1つ「ローキック」。これはカゲも同様で、カウンターでローキックがヒットすれば、投げを決めることが可能になる。

もう1つ、カゲならではのカウンター投げを紹介。ズバリ一風閃刃（Ⓟ＋Ⓚ）がもう1つのものに当たる。

この技「風閃刃」は、単体の技として紹介すると、攻撃発生時間、つまり、技スピードは極めて遅く、攻撃力も低いものの、性質的には上段攻撃をかわすことができ、さらに硬化時間（スキ）も無いに等しく、返し技をくらわない。

こんな風閃刃が、相手にカウンターヒットをしたとき、俊敏に反応して投げを入力をすると投げることができるのだ。

カウンターヒットしたら投げることができるのはわかったが、元となる風閃刃をどこで出したらいいのか?これを最後に紹介しよう。



風閃刃がカウンターヒットしたぞ。



投げを入力すればこの通りです。

主な使いどころとなるのは、なにかしらの技を出したときになるのだが、ここで勘違いをしないように。技は技でも硬化の長いものはダメ。できれば硬化時間の小さい技、肘や下Ⓟなどのあとがお薦めとなる。

ただ、注意点として1つ説明しておくが、肘などガードされたときに投げを狙われる場合、このようなときはカウンターヒットではないので、ちゃんと判断できるようにしておくのが課題となる。

起き上がり攻め ワンポイントアドバイス

ダウンを奪い、起き攻めに転じる。このときにあることをして、相手の起き上がり攻撃を反対側に出させる方法がある。

カゲで例を挙げると、浮身乱段撃で相手の背後にまわる、がわりと近い例になるが、このテクニックは実際にやってみると、蹴り起きをくらいがちになってしまう。

そこで今回お薦めテクニックを1つ紹介。

岩斬破（⬇⇨Ⓟ）を使った「裏向かせ法」なのだが、龍尾閃でダウンを奪い、追い討ちに半月蹴りを決める。ここまでは技の流れができている。で、このあとなのだが、基本的にこのあとというのは何もやることがなく、ただ、相手の起き上がり攻撃を待ち、それをガードできるかが問題となる。

が、この半月蹴りを決めたあと岩斬破を出し、起き上がり攻撃を待っていると、なぜか相手が反対方向を向いて攻撃をするようになるのだ。

これで背後投げ、もしくは打撃によって攻撃することが可能になるわけ。



これが裏向かせ法だ！やられた相手は超ベリバ!!

簡単な説明だとこんな感じになるが、実際に行動したのとしないのでは、成功したときの充実感が高いため是非ともお薦めする。

注意点としては、半月蹴り後の岩斬破を出すとき、できるだけダウンしている相手にめり込んで技を出すこと。すると判定が相手の後ろになり、攻撃も後ろ側に出すようになるのだ。

ささいなことだが、意外に重要性が高く、簡単なことなので試してみるといいだろう。ちなみに今回紹介したのはあくまでも例であり、龍尾閃から半月蹴り後でなく、ほかにも様々なところからでも後ろをとることは可能なので、自分でいろいろ試してみるといいぞ！

酒宴を見よ!
舜帝、バックから

もはや定番となった↓Ⓚからの連係をクローズアップ。

担当:ボボ(ボボさんはヤメテ)しじみ

ど~すか、皆さん。じじいを楽しんでますか?VF3になり大幅に戦力アップしたじいちゃん(新宿の某ゲーセンでは100連勝以上するとんでもねぇ奴もいる)なわけだけど、以前説明した基礎連係を使いこなして、挑腕~と転身操膀の二択にもちこんでいけば、連勝はそれほど難しいものじゃないぞ。

仰穿腿(↓Ⓚ)後はワンパターンになるな!

連係の要である仰穿腿(↓Ⓚ)であるが、その後の攻防について説明しておこう。

まずは、↓Ⓚを相手に当てた時とガードされた時の違いについてだ。↓Ⓚをガードされた場合、その後にじじいがガード以上の行動をとろうとすると、ほとんどといっていいほど相手の打撃で潰されてしまう。意外にみんな気付いてないんだけどじじいの↓Ⓚの硬化時間は他キャラと変わらない。ただ、あの独特の後ろに引くような動作が返し技をくらいづらくしているのだ。

じゃあ、↓Ⓚをガードされた後は黙ってガードをするしかないのか?といえば実際のところはそうでもない。相手の反応が遅い場合は、向側後避払手(↖ⒺⓅ)のいいカモにできるし、他の連係ももちろん可能だ。相手の反応のスピードを瞬時に判断して連係を考えていくのも重要だぞ。

↓Ⓚを当てた後は、こちら側が有利に連係を展開できるので、「ガード」という選択肢は考えないでいいだろう。向側後避払手、エスケープ、連截顎手の一発止め(⇦⇨Ⓟ)、浸歩酔硬手、月牙叉撃、といった選択をとっていけばよい。ちなみにこの順番は、使用頻度の順番と考えてもらってかまわない。向側後避払手は、相手が中段攻撃を出してきた時に、その性能を発揮する。連係が成功した時の「してやったり!」感は、じじい冥利に尽きる。払手が膝攻撃に代表されるような、一度ジャンプする打撃技にヒットすれば、様々な空中コンボも可能だ。浸歩酔硬手、月牙叉撃といった行動は相手の立ちⓅに対しての選択と考えてもらいたい。基本的に↓Ⓚを当てた後の選択肢として中段攻撃を選ぶことはあまりおすすめできないが(相手の打撃に負けちゃうのよ…)相手が、立ちⓅでチクチクくる場合や、ⓅⓀⒼキャンセルを多用してくる場合に有効。なぜならこの二つの中段攻撃は一度屈むモーションをとるため、相手の立ちⓅをかわして攻撃できる特性をもっているからである。

では次にエスケープ後の行動について考えてみよう。エスケープ後は、挑腕栽手や浸歩酔硬手といった大ダメージを狙える打撃がベストだが、それは相手の攻撃を完璧に避けられた時のハナシ。ある程度経験を積めば、↓Ⓚを当ててからエスケープをした際に



↓Ⓚヒット後…



相手の反撃に合わせて向側後避払手で迎撃…。



技によっては空中コンボも可能だ。

相手の行動を目で確認できるハズ。で、大抵は相手は打撃を出さず、じじいが一人でエスケープしている場合が多いのでは?

こういった場合に使っていきたいのが、連截顎手の一発止めである。この技は、通常の立ちⓅよりもリーチが長いので相手の打撃の発生を止めるのに非常に有効なのだ。カウンターで止めた場合には、投げを狙っていけるぞ。このエスケープ→⇦⇨Ⓟという連係を覚えれば、エスケープ後の攻防が随分ラクになるとおもうよ。他に使っていける行動として、挑撃背転(⇦⇦Ⓟ)が結構イケる。連截顎手ほどではないにしろ発生の早さは仲々のものである。カウンターでヒットした場合には、じじいの中で最大ダメージの投げ技である背倒裏肘(敵背後Ⓟ+Ⓖ)を高確率で決めることが可能だ。テクニックをアピールできるチャンスでもあるので是非狙ってほしい。

エスケープ後の攻防は対戦を極めていく上での重要なファクターといえるが、モノにするにはまず冷静な判断を下せる「目」を養うことが必要ということを付け加えておこう。

挑腕~からのベストコンボとは?

じじいの主戦力ともいえる挑腕撩拳(⇩⇘⇨Ⓟ)と挑腕栽手(⇩⇘⇨Ⓟ⇦Ⓟ))、それに浸歩酔硬手(⇦⇘Ⓟ)であるが、この後に続く空中コンボについて紹介しておこう。

空中コンボについては、さまざまな条件があって一概に特定することは難しいんだけど、表に記した条件で大体カバーできるはず。ノーマルヒ

浸歩酔硬手(←↘Ⓟ)からの空中コンボ

<table>
<tr><th rowspan="2"></th><th colspan="2">ノーマルヒット</th><th colspan="2">下Ⓟのカウンター</th><th colspan="2">上Ⓚのカウンター</th></tr>
<tr><th>正位置</th><th>八の字</th><th>正位置</th><th>八の字</th><th>正位置</th><th>八の字</th></tr>
<tr><td>アオイ、パイ、サラ、シュン</td><td colspan="6">浸歩酔硬手
↓
挑腕栽手
↓
連環前旋掃腿</td></tr>
<tr><td>リオン、ラウ、カゲ、ジャッキー、アキラ</td><td rowspan="2">浸歩酔硬手
↓
仰飲仙手
↓
連環前旋掃腿</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>ウルフ</td><td></td><td>浸歩酔硬手
↓
挑腕撩拳
↓
連環前旋掃腿</td><td>浸歩酔硬手
↓
挑腕撩拳
↓
連環前旋掃腿</td><td>浸歩酔硬手
↓
仰飲仙手
↓
連環前旋掃腿</td><td></td></tr>
<tr><td>ジェフリー</td><td></td><td>浸歩酔硬手
↓
挑腕撩拳
↓
連環前旋掃腿</td><td>浸歩酔硬手
↓
仰飲杯手
↓
転宙落脚</td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

※仰飲仙手(↘ⓅⓅ+Ⓚ)

仰穿腿（⬇Ⓚ）ヒット後、及びエスケープからの連係フローチャート

- 仰穿腿（⬇Ⓚ）ヒット後
  - 避け攻撃 → 向側後避払手（⇖ⒺⓅ） 斜側連脚（⇨Ⓚ+Ⓔ）
    - 空中コンボ → 挑腕栽手（⇩↘⇨Ⓟ⇦Ⓟ） 仰飲仙手（↘ⓅⓅ+Ⓚ） 側端脚（↘Ⓚ）
  - エスケープ
    - ○ → 挑腕栽手（⇩↘⇨Ⓟ⇦Ⓟ） 浸歩酔硬手（⇦↘Ⓟ）
      - 空中コンボ → 表参照
    - × → 連載顎手ファースト（⇦⇨Ⓟ） 挑撃背転（⇦⇦Ⓟ）
      - 投げ → 転身操膀（↘Ⓟ+Ⓖ） 背倒裏肘（敵背後Ⓟ+Ⓖ）

ットは相手が何もしていない場合に技が当たった場合を指し、下Ⓟor上Ⓚのカウンターは相手の⬇Ⓟ、またはⓀの発生時に技を重ねたものを指す。それぞれ相手の下段技、あるいは上段（中段）技をカウンターで潰した時の空中コンボとして参考にしてチョーダイ。なお、下段技のカウンターは上段技よりも低く浮くが、その技の発生モーションが上段であるなら（例、アキラの⬇Ⓚなど）、浮きの高さは上段技の場合と同じなので、空中コンボもそちらを使ってネ。

表を見てもらえばわかると思うんだけど、正位置の場合は挑腕栽手からで、八の字の場合は挑腕撩拳からとなっている。これは八の字の場合、挑腕栽手の二発目が空振りしてしまって、後に続かないからなんだ。だから相手を挑腕〜で浮かしたい時は、正位置なら挑腕栽手、八の字なら挑腕撩拳と覚えておくといいぞ。

ダウン攻撃に関しては、連環前旋掃腿（⇩Ⓟ+ⓀⓀⓀ）を使っていくのがベスト。しかし空中コンボの際、間合いが離れてしまったら間に合わないので、そういった場合は転宙落脚（⬆Ⓟ）を使っていこう。あっ、そうそう、最近ダウン攻撃をしないのが美徳


二発目がスカッてしまう。


八の字の挑腕栽手は…

…みたいなトコロがあって正直困ってます。まぁ確かに超アルティメットだとつまんないのはわかるんだけど…じじいのダウン攻撃がもし槍下砲だけなら考えるんだけどネェ。話がそれた…えー空中コンボについて注意がいくつかあるので説明します。仰飲仙手（↘ⓅⓅ+Ⓚ）を繋げる場合は前回の転身操膀からのコンボでも説明したとおり、レバーを入れっぱなしにしたまま入力するのがコツ。あと、連環前旋掃腿が出づらいという意見をよく聞くんだけど、これの入力のコツは、若干レバー入力の部分を先に入れるカンジにすると出やすくなるぞ。二発目以降が出ないという人は恐らくレバーをニュートラルに戻しているのでは？⬇方向に入れたままⓀを押せばきっと出るはずだヨ。

基本的な空中コンボはざっとこんなトコロだが、その他にエスケープで相手との軸が横にずれたり、相手の技が軸をずらしながら攻撃してくるもの（カゲの地走りなど）を潰した時や、ステージによる高低差、背後からのカウンターなどで変化してくるので、そういった場合のコンボについては回を追って取り上げていこうと思う。

オマケ技 "空中7年殺しでイエス"

じじいが壁際に追い込まれた時に、是非使ってほしい空中コンボがあるので紹介しよう。

●（じじいが壁に背を向けている時）転身操膀（↘Ⓟ+Ⓖ）→挑腕栽手→転身双冲掌（⇨Ⓟ+Ⓚ）（鷹嵐を除く全キャラ）

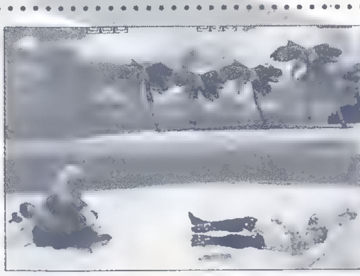
普通なら絶対あり得ない空中コンボだが、挑腕栽手で浮いた相手が一度壁にバウンドして、かなり滞空時間が長くなるので、そこに転身双冲掌を叩き込むことが可能。もちろん酒も飲めるぞ。

次は空中コンボではないがかなりフザけた屈辱技なのでそのテの技が好きな人はどうぞ…。それは宙舞落穿脚をダウン攻撃として使うことである。各キャラ、通常技をダウン攻撃として使えるのもいくつかあるが、これもその内の一つ。ヘボいダメージが屈辱度を上げてるね。ウーン…。


壁際で転身操膀後…、


お約束の挑腕栽手が決まり、相手は壁にバウンド…、


そして７年殺しでイエス。


何らかの技でダウンを奪い…、


「ファーッ!」でイエス。

●前回の訂正及びお詫び。
前回、アオイ、パイ、サラに転身操膀から挑腕撩拳→挑腕撩拳となってたんだけど誤植っス。本当は挑腕栽手→挑腕撩拳です。ご迷惑おかけしました…ヨヨヨ。

挑腕栽手（⇩↘⇨Ⓟ⇦Ⓟ）、挑腕撩拳（⇩↘⇨Ⓟ）からの空中コンボ

	ノーマルヒット		下Ⓟのカウンター		上Ⓚのカウンター	
	正位置	八の字	正位置	八の字	正位置	八の字
アキラ、パイ、サラ、シュン、リオン、ラウ、カゲ、ジャッキー、アオイ	挑腕栽手 ↓ 挑腕撩拳 ↓ 転宙落脚	挑腕撩拳 ↓ 挑腕栽手 ↓ 連環前旋掃腿	挑腕栽手 ↓ 挑腕撩拳 ↓ 転宙落脚	挑腕撩拳 ↓ 挑腕栽手 ↓ 連環前旋掃腿	挑腕栽手 ↓ 挑腕栽手 ↓ 連環前旋掃腿	挑腕撩拳 ↓ 挑腕栽手 ↓ 連環前旋掃腿
ウルフ、ジェフリー				挑腕撩拳 ↓ 挑腕撩拳 ↓ 連環前旋掃腿	挑腕撩拳 ↓ 挑腕栽手 ↓ 連環前旋掃腿	

※転宙落脚（⇧Ⓟ）、連環前旋掃腿（⇩Ⓟ+ⓀⓀⓀ）

知らないと損をする
リオン実戦知識の数々

小さなことでも、知っているとかなり有利なものなので、覚えておくといいだろう。

担当：SHO

VF3というゲームは、ある意味、知識が重要視されるといっても過言ではないほど、知らなければならないことがたくさんある。

特に、あの技をガードしたあとには、この技が確定して入れることができるといった反撃や、この技を仕掛けた後には別の技を確実に入れることができるといった連続技など、挙げればキリがないほど重要なものばかりだ。

そこで、今回はリオンで攻めるにあたって、そういう重要なものを紹介するので、ぜひ覚えて攻撃のバリエーションを増やしてほしい。

擺下尖転のあとに

前回の号で、少しだけ紹介したのだが、もう少し細かい所までしっかり紹介していこう。

相手の股をくぐって、背後に回るこの技、擺下尖転（↘Ⓟ＋Ⓖ）は投げ技であるということは知ってのとおりだが、直接ダメージを与えるものではなく背後に回ってからどの技を入れるかが重要となる。

ここで、確実に入れることができる技をあげてみよう。

●穿陰掌（↘Ⓟ）
●盤肘（⇨Ⓟ）
●縦跳穿掌（⇧Ⓟ＋Ⓚ）

以上が確定技とされるものだ。



この技の後にはたくさんの選択がある。



くぐって、



落撃掌が当たれば、



前掃腿まで入る。

まずは穿陰掌だが、これは落撃掌（↘ⓅⓅ）まで連続と言っても過言ではない。しかも落撃掌でダウンを奪ったあとには、前掃腿（⇩ⓀⓀ）が追い打ちとして入るので一番ダメージを与えることができる。擺下尖転の後にはぜひとも狙っていきたい技なのだが、注意しなければならないことがいくつかある。

まず、自分の位置が相手よりも高い場所にいるときには、落撃掌をガードされてしまうのだ。つまりアンジュレーションの関係で上から振り下ろす落撃掌はガードされてしまうわけ。

しかし、擺下尖転のあとに相手が初めからガードボタンを押していた場合は2発目の落撃掌は当たるようになっている。これはVF3の特徴である『背後から攻撃をくらうと自動的に振り向く』という性質が関係している。

この性質が、ガードボタン



相手が背後でくらったときには、ガードしてた証拠。



落撃掌は返されてしまう。



穿陰掌はヒットするが、

を押していることにより振り向く動作がすこし遅れるため、落撃掌を背後からくらってしまうのだ。

とにかくリオン側としては、落撃掌が当たればいいので、気にすることはない。

もし落撃掌をガードされてしまったら、反撃は覚悟しなければならない。しかし、反撃が確定の技といったら、立ちⓅから始まる技ぐらいなので、ガードして投げられるよりはパンチを連打しているほうがいいだろう。

さて、落撃掌を出す上でもう一つ注意しなければならないことがある。それは、上段Ⓟ返し技をもっているキャラには落撃掌を返されてしまうということだ。

上段Ⓟ返し技をもっているキャラといえば、アキラ、パイ、カゲ、葵の4キャラだ。以上の相手には、擺下尖転の後の落撃掌は返されてしまうのだ。

しかし、逆に相手の返し技を先読みしたときには落撃掌までは出さずに、穿陰掌で止めてから投げにいくという戦法もできるわけだ。

確定技が2択攻撃になっただけなのであまり気にすることはない。しかも読みが当たって投げが決まったときには、かなりのダメージを与えることができるのだから。

次に盤肘だが、これはあまりオススメできない。なぜかというと、この後の攻撃がつながらずに単発で終わってしまうからだ。

一応ベストなのが、擺下尖転のあとに盤肘連環手（⇨Ⓟ Ⓟ）を入れて、入ったら軌腿（⇩Ⓚ）で追い打ちといった形になるのだが、盤肘連環手の、盤肘のあとにでる穿疾歩はエスケープでよけられてしまうのだ。ここで、初めて投げとの2択攻撃が可能になるのだが、この状態にもっていくまでにリスクが大きすぎるので、もっと安定している技を確実に入れていったほうがいいだろう。

最後に縦跳穿掌だが、これは擺下尖転のあとには必ず入る確定技で、ダウン後には追い打ちで前掃腿が入るという安定技の1つだ。

追い打ちの前掃腿まで確実に入れることができるので一番安定している連係といいたいのだが、与えるダメージが一番少ないので、どうしてもというときでないかぎりは、落撃掌を使っていたほうがいいだろう。

確実にいれることのできる技はこんなところだが、確定技でなくても、擺下尖転のあとに反撃してくるのを見越して、しゃがみダッシュからの疾歩昇穿掌（⬇⇨Ⓟ）や、エスケープで回避する相手にはいきなり投げにいくなど、バリエーションはいくつでもあるので、試してみてほしい。


穿陰掌で止めれば、


相手の返し技をすかせる。この後は投げで反撃しよう。


擺下尖転後の、


縦跳穿掌は超安定。

八の字活用法

VF3でも重要な足の位置だが、この足位置を使った有効なテクニックを紹介しよう。

姿勢が低く、足を大きく前に出したスタイルが特徴のリオンだが、この足位置をうまく使って、相手の技をスカすことができるのだ。

やり方は簡単で、足位置が八の字の状態からレバーをナナメ後ろ下に入れるのだ。これによって、リオンは足位置を八の字の状態から正位置にもどすために前足を後ろに引く動作をする。この動作でリオンは半歩後ろに下がった状態になり、相手の肘や膝などの攻撃をかわすことができるのだ。

実戦ではどうやって使えばいいのかというと、足位置が正常のときに足位置が変わる技を出す。幸い足位置が変わる技の多いリオンは何でもいいのだが、弾腿（⇩Ⓚ）や疾歩昇穿掌（⬇⇨Ⓟ）などが望ましい。このような技をノーマルヒットもしくはガードさせたあとに、レバーをナナメ後ろ下に入れるのだ。

ここで、相手が肘や膝などの技で割り込んできた場合に相手の攻撃をスカすことができるというわけ。

この戦法はヒザでよく割り込もうとするウルフやジェフリーにかなり有効であり、ヒザをスカして投げなどの反撃が期待できる。また、ジャッキーなどはエルボースピンキックでよく割り込んでくるが、この戦法を使えばエルボーをスカして、スピンキックをしゃがんで避けるというようにナチュラルに相手の攻撃をかわすことができるのだ。

しかし、ここで紹介した戦法はあくまで肘や膝の攻撃について有効なだけであって、すべての中段攻撃をかわす訳ではないので、注意してほしい。

慣れるまで多少の練習は必要だが、慣れてしまえばウルフやジェフリーに少し有利に闘えることは間違いないだろう。

以上で、実戦の知識について紹介してきたが、重要なことばかりなので、知らなかった人は実戦で使えるように練習してみてほしい。

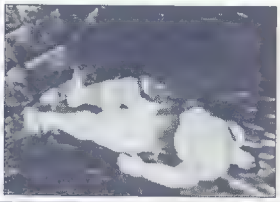
まだ紹介しなくてはならないことはたくさんあるが、次の機会に紹介していこうと思うのでお楽しみに。


ミドルキックのあとに、


レバーを入れれば、ほらこのとおりヒザをスカすのだ。



ただでさえ人口が少ないのに…



鷹嵐フォーエバー

〜技のつなぎを考える〜



ここでは、かわいそうだが新キャラの鷹嵐のみに入る連続技を一挙公開。

鷹嵐はちょっとだけ、いや、もの、あ、すんごく特異なキャラである。ダウンするダメージ値が他キャラより遙かに高く、くらい硬化時間も長い…まあひとことでいえばとてつもなく重く、ひたすらに鈍すぎるのだ。そのせいで投げ技のダメージも高くなってしまうし、他キャラには絶対入らないような連続技が入ってしまう。哀れなり〇〇嵐!!

てな感じでお相撲さんにのみ有効な「鷹嵐専用コンボ」を特集してみたく存じます。どっせ〜い！

当てたら投げる!!（打撃→投げコンボ編）

ほぼ全キャラ共通の連続技として「カウンター下Ⓚ→投げ技」という連続技があるが、鷹嵐なら下Ⓚのみならず、実に様々な技から投げが確定してしまうのだ。

まず「膝」。アキラの独歩を始め、ジャッキー、サラ、ウルフ、ジェフリーの⇩Ⓚで出せる膝蹴りはそのまま投げにつなげられる。大カウンター（攻撃力の高い技に合わせる）はダウンしてしまうが、小カウンター、ノーマルヒット時はともに連続になる。これを利用して、「膝×α→投げ」も有効。鷹嵐が投げ抜けコマンドを入力する限り膝がヒットし続けるという空恐ろしい事態になる。

膝あ、こっから投げが確定だあ。しっかり抜けろよ鷹。





じゃあ遠慮なく投げさせてもらいやしょう。そーれポイッとね。



な〜んてな〜。素直にガードしとくか？あ〜ん。

このほかにもキャラごとにいろいろな技から投げにつなぐことができる。表を参照してくれ。

投げにつなげられる打撃技　鷹嵐専用



全キャラ共通	膝蹴り系
アキラ	楊砲
ラウ	地掃腿（小カウンター）
ウルフ	ショートショルダー（小カウンター）
ジェフリー	ヘッドアタック
カゲ	葉隠閃刃（大カウンター）
リオン	転身蟷螂連脚（小カウンター以上）
	登旋脚（小カウンター）
シュン	横掃撃（小カウンター以上）
葵	鎖鎌（密着小カウンター）



一番減る投げにつなげてね!!

当てたらつなげる（キャラ別打撃コンボ編）

鷹嵐は重いので、空中コンボはあまり期待できない。せっかく浮かせてもほとんど何も入らず、これはデュラルよりひでえ…それならば地上でつながる技を探してみよう。例えば前述の膝蹴りからⓅが入らないか、カウンターⓅからⓅⓀがつながらないか…まあこの2つは無理だが、この種のコンボは実はかなり多い。

では早速、鷹嵐にのみつながる「連係」を紹介しよう。

●アキラ

「撃歩翻胯→楊砲→投げ」

ダメージを考えると、投げは大纏→大ダウン攻撃がいい。投げ抜けがあるので崩撃にいくなど臨機応変に。順歩、開胯からも楊砲が入るが、順歩は回復可能。

●ジャッキー

コンボエルボースピンキックなど、ⓅⓅ派生の技のほとんどがつながる。Ⓟが返し技なら、鷹嵐にはコンボエルボーが返し技になってしまうわけだ。この点を踏まえた上で、

「スピンヒールソード（小カウンター）→コンボエルボースピンキック→小ダウン攻撃」

というコンボが成立する。コンボエルボーの代わりにサマーソルトでも可。



俺のスピヒソ（略語）をくらえい。お？カウンテル？



だって投げにつなげるんだもん。崩撃もよいぞ。



鷹嵐には楊砲。なぜかって？



撃歩でよろけた。普通はここから右端→修羅覇王…だが。

●サラ

ジャッキー同様スピンヒールソード（やはり小カウンター）からⓅが入るが、コンボサマーなどのⓅ連係は鷹嵐でもつながらない。そのかわりサラは肘の発生が早いので、

「スピンヒールソード（小カウンター）→ダブルジョイントバット→大ダウン攻撃」

が連続技になる。ジャッキー、サラ戦はかなり悲惨。

●ラウ

「ⓅⓅⓀ→小ダウン攻撃」

大ダウン攻撃もほぼ安定。

「燕陣旋風脚（小カウンター）→ⓅⓅⓅ（orⓅⓀ）」

Ⓟ始動の鷹嵐のみつながる）連係に強烈なものがないため、打撃技オンリーのコンボは他キャラに対してのほうが（浮くので）強力だ。ⓅⓅⓀはそれ単体ではつながるが、小カウンターやられに当ててもなぜか連続にならない。



んじゃあコンボエルボーね。いやー悪いねえ。

●パイ
「ⓅⓅⓀ↓小ダウン攻撃」
パイもラウと同様の理由で今のところかなりしょぼい。連環転身がつながればねえ。

●カゲ
散弾螺旋裏蹴りが連続になるのがおいしい点だが、ラウ、パイのⓅⓅⓀと同じく、小カウンターでひるませてからだとⓅⓅまでしか入らず。ゆえに残念ながら地上コンボに散弾螺旋裏蹴りは組み込めない。
「幻葉↓ⓅⓀ」
「幻葉（小カウンター）↓水車蹴り」
「円月蹴り（小カウンター）↓ⓅⓀ」
「中段蹴り↓ⓅⓀ」
幻葉はノーマルヒットでもⓅにつながるのがポイント。何となく小さくまとまってしまったが、今後の可能性はある。これ以上鷹嵐をいじめてどうするって話もあるが…。

幻葉だ。あまり当たらないかもしれんけど、もしヒットしたら…、



ⓅⓀにつながる。カウンターなら水車蹴りにも…。



●ウルフ
1、2アッパーやスクリューラリアットがつながる。投げキャラだけに、投げコンボ主体でいくのがいいかと…。

●ジェフリー
1、2アッパーがつながりまっせ。やはり投げ重視かな。

●リオン
「旋風腿（大カウンター）↓ⓅⓅⓅ↓前掃腿」
前掃腿は鷹嵐ならば拾ってくれるので重宝するぞ。



足下すかす旋風腿。サラのラウンドキックでもよい。これが大カウンターのときのみ…、



こんな感じっす。

●シュン
連撃後下蹴腿が連続技になるが、Ⓟに癖があるため他の打撃技からとなると厳しい。

●葵
「浮桜（小カウンター）↓ⓅⓅ」
ⓅⓅⓀ連続だが、やはりカウンターからではダメ。

●鷹嵐
Ⓟ×6の突っ張りがつながる。鐘突きカウンターからⓅにつながるが、これもⓅⓅまで。なぜ？

とまあ鷹嵐専用コンボを特集してみましたが、別に鷹嵐が憎いとかいうわけではありません。くらい硬化が長すぎる彼の体質が問題なのです。しかしこれらは「連続技」という観点での内容なので、実戦ではそこまで有効というわけではありません。投げコンボはかなり実戦的だけど。
ではそろそろお別れです。最後にみなさんご一緒に、この哀れな力士にエールを送りましょう。
「鷹嵐フォーエバー（ディレイ）」



でもって拾えるっす。ど〜もね鷹ちゃん。

X-MEN VS. STREET FIGHTER



キャラ別の対戦攻略に加えて、ちょっと違う角度から、ジャガーと春麗の使い方を伝授だ。

ジャガーノート攻略 これだけで強くなる

2つの対戦ポイントを紹介!

担当：石井ぜんじ

とにかく強い ジャガーノート戦法

ここでは、単純明快かつ強力な、ジャガーノートの戦法を2つ紹介しよう。

①ジャンプ大Ⓟ→立ち小Ⓟ→ヘッドクラッシュを狙う戦法

ジャガーノートは、ジャンプで上から抑えこまれるのが嫌。そこで、自分からジャンプしたい。いろんなジャンプ攻撃が強いのだが、結局一番強力なのがジャンプ大Ⓟだ。

リーチが長いので、相手のジャンプの昇りに当たりやすい。威力が高いし、空振りでもゲージがたまりやすい。しかも、勝手に空中投げしてくれる。

一見バカみたいだが、結局ジャンプ大パンチ連発で迫っていくのが有効なのだ。もちろん、途中で空中ガードを混ぜていくとなお安全。

ジャンプ大パンチが地上の敵に当たったら、立ち小Ⓟをはさんでヘッドクラッシュ。当たったのをギリギリ確認して出せるはず。シンプルな戦法だが、正直言って強烈な戦法だ。

②エリアル→立ち中Ⓚネイルスラム戦法

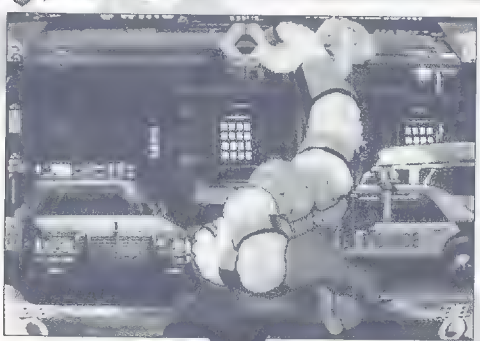
エリアルから、さくっとネイルスラムに持っていく回避しにくい連携を紹介しよう。

画面の端近くで、しゃがみ大Ⓟかレバー前大Ⓟでエリアルを狙おう。当たったら、スーパージャンプから小Ⓟ→小Ⓚ→中Ⓚ→大Ⓚとエリアルレイブをつなぐ。

すると、ジャガーノートのほうが地上に先に降りるから、画面端に密着した状態で立ち中Ⓚを出してみよう。そして、キャンセルでネイルスラムを出す。

すると、落ちてきた相手は立ち中Ⓚまで連続してくらうが、その直後ガードできるようになる。ここで、ジャガーノートの技がキャンセルできるようになるので、空中に軽く吹っとんだままの相手をネイルスラムでつかむことができるのだ。

画面端で、リュウ、ケン、ナッシュなどのキャラがやり易い。うまくいけば、投げ抜け以外で回避できないくらいキレイに決まるぞ。画面端なので、ネイルスラムでつかめればヘッドクラッシュ確定。キレイに決まると美しいので、一回は決めてみたい技だ。



エリアル始動!



大Ⓚまで空中で当てて…、



立ち中Ⓚの一打目をキャンセルする。



サクッとつかむ。まるで魔法の手だ。



攻め落とす春麗

バリバリ、華麗に攻めこもう。ハイリスク・ハイリターン人生だ。

担当：石井ぜんじ

攻めて崩せる春麗を目指そう

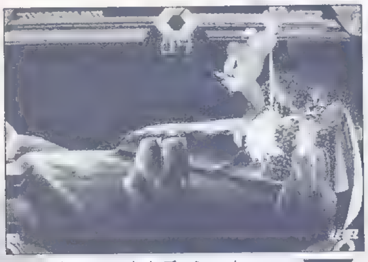
ZERO2に比べて、意外にパッとしない印象のX-MEN VS SFの春麗。だが、本当は使い方次第で、バリバリ攻めてプレッシャーを与えていけるキャラなのだ。

待ってカウンターでなく、テクニックで攻め落としていく春麗の面白さを、ここでは紹介していこう。

①攻めのスタートは空中ダッシュ大Ⓚから

春麗の場合は、ノーマルジャンプでなく、空中ダッシュ大Ⓚから攻めていくのがいい。離れた距離から、一気に固めに持っていくことができるからだ。

空中の大Ⓚは、レバー中立の2段蹴りにする。そうすれば、打点が高くても連続技になるし、固めに持っていける。まず、サクッと空中ダッシュから攻められるように手に覚えこませよう。


攻撃の起点は、空中ダッシュ大Ⓚから。とにかく固める。

②ダッシュを使って地上のチェーンにつなごう

空中ダッシュ大Ⓚが当たった場合は、着地で直接千烈脚につなぐのがベスト。補正はかかるが、着地チェーンから千烈脚につないでもいい。

ガードされた場合は、着地でダッシュし、下小Ⓚ↓下中Ⓟ↓下中Ⓚというチェーンコンボをつなぐ。相手が空中ダッシュ大Ⓚを空中ガードしたときも、押されて落ちるので同様に地上ダッシュから固めていく。もちろん、ここでチェーンコンボがヒットすれば、確認して千烈脚コマンドを入力しよう。

下段から入る3段のチェーンなので、余裕を持って千烈脚につなぐかどうか判断できるはず。小足払いから入るので、ダッシュでかなり近づかなければいけないが、固めていれば反撃されにくいはずだ。


ダッシュして密着して、小足払いで固める。


小足払いから下中Ⓟ↓下中Ⓚとつなぎ、HITしたか確認。

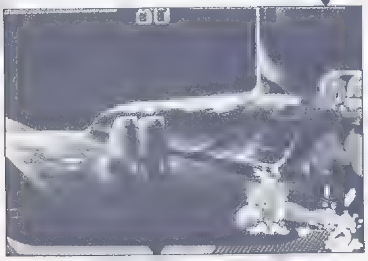
③さらに固め続ける〜これが本命

さて、それでも相手がガードしていた場合、相手のガードをゆさぶって連続攻撃をしかけていこう。これが本命の攻撃だ。

まず、チェーンを中足払いまでで止め、再びダッシュで3段のチェーンにつなぐ方法がある。ただ、ダッシュ中にほかの技で割りこまれてカウンターっぽくくらう恐れが多いので注意が必要。

安全に行くなら、技をあまり出さずに中足払いをたまに出して様子を見てもいい。このような緩急は必要だが、攻めが途切れやすいのも事実。

そこで、チェーンコンボをガードさせるときに、3段つなげず下小Ⓚ↓ダッシュ下小Ⓚ↓下中Ⓟ↓下中Ⓚとつないでもいい。この下小Ⓚ↓ダッシュ下小Ⓚの連携は、相手に固めパターンを読ませないためにはかなり有効だ。


小足払いからチェーンをしないで再びダッシュ小足払い。

そのほかに、中足払いをガードされた後、低空ダッシュ大Ⓚを出す方法がある。これはきっちり出せれば、見切ってガードできないくらい当たる確率の高い攻撃だ。ガードをゆさぶるのに最も有効な手段なので、ぜひ習得してほしい。地上ダッシュを足払い系で止めようとする相手はつぶすことができる。

このように固め続け、ガードを解いた瞬間にチェーンコンボが決まる。そしてHITしたのを確認して千烈脚を決めるのが理想の攻めパターンだ。


中足払いガード後、おもむろに低空ダッシュ攻撃が有効だ。

④端に追いつめたら投げ系で崩す

うまさを見せつけたいなら低空ダッシュを多用するのがいい。だが、何でもありなら固めから歩いて投げという選択肢が強力だ。固めるほど端に近づく。そこで固めると見せかけて歩いて投げると、端なので投げ↓千烈脚が回避不能でつながってしまう。投げを生かすためにも、華麗な固め・攻めこみ具合が大切。

ジャンプから空中ガードで脱出しようとする相手には、ジャンプ攻撃を使っていこう。ジャンプ大Ⓚで空中ガードさせていくのもいい。だが、相手がジャンプ空中ガードするとわかっていれば、空中投げを狙う。難しいが、回避されなければ端限定で、空中投げ↓下小Ⓚ↓立ち中Ⓚ↓千烈脚が一応つながるぞ。

このように、春麗は攻めて一気に崩せる能力がある。空中ダッシュ中にハイパーコンボをくらわないように注意しつつ、ハイリスク・ハイリターンの攻防を楽しもう。

⑤覇山天翔脚・気功掌も使おうぜ！

そのほかに、これは守りの話になってしまうが、立ち大Ⓚ↓覇山天翔脚が強力ということを強調しておきたい。単なる対空技なのだが、威力が大きく3分の1くらい一気に減らせる。ジャンプ攻撃をメインに攻めてくる敵を、一気に倒せる攻撃力がある。

立ち大Ⓚは、判定が強く、負けるのは打点高めのセイバートゥースのジャンプ大Ⓚくらい。しかも、空中ガードする相手には、当たったかどうか確認してから覇山天翔脚の入力が間に合う。

覇山の入力タイミングを遅らせると、ややHIT数が落ちる。だが、慣れればゲージをムダにしないですむので、この対空技の安定度は大きな味方になってくれるはずだ。

また、カッコ良く勝ちたいなら、とどめに気功掌を重ねよう。削りダメージが大きい。ガード後は反撃されほうだいなので使いにくいが、とどめに使えば無敵技でもあるので究極対空にもなる。昇龍裂破・ヘッドプレスの返し技に使うのが普通だが、とどめに使えればカッコいいぞ。

決めろファイナルアトミック！

対戦攻略ザンギエフ

今からもう1キャラマスターしたいという人へ。

担当：RED

ストZERO2などと比べると、このゲームでザンギを使っているプレイヤーは未だに少ないように感じる。

確かにこのゲームのザンギは今までのSFシリーズの常識が通じないので、ちょっととっつきにくい感じがするんだと思う。「ザンギやってみたいけど、何すればいいがイマイチ分からんな〜？」という人はこの記事を参考に今からザンギをやってみてはいかが？面白いぞ〜。

重要な技解説

●ダブルラリアット

超〜重要な技。まず知ってほしいのがⓅⓅⓅ同時押しとⓀⓀⓀ同時押しとのちがい。

ズバリ結論から言うと、ⓅⓅⓅは使わない。

ⓀⓀⓀはヒットした相手がザンギの目の前に着地するので、ここに投げを重ねるのが有効なのだが、ⓅⓅⓅだとヒットした相手は遠くまでふっ飛んでしまうのだ（当然、投げなぞ狙えない）。



ⓀⓀⓀでバキッー



ピカーンとね。こりゃいける。

そんな理由でこの記事中でダブルラリアット（以下Dラリ）と書いてあるのはすべてⓀⓀⓀのほうを指していることを覚えておいてほしい。

●スクリューパイルドライバー（以下スクリュー）

大Ⓟボタンだと一番威力があり、回転中にレバーを回すとさらにダメージUP。

空中スクリューは投げ抜け可能なうえ、地上でつかんだときより威力が弱くなってしまう。

●エリアルロシアンスラム（以下A・スラム）

実はけっこう使えます、この技。

まず知っておいてほしいのが、相手をつかめなくても下降中にスキはない、ということ。空中ガードしながら降りてきたり、下降中に技を出すこともできる。相手をつかめないと反撃確定、なんてことは全然ないので気軽に使ってもいい。

大で出すのが基本だけど、相手の残り体力が少ないときは中で出そう。大だとなぜか絶対にKOできないのだ。中や小ならちゃんとKOできるよ。

●バニシングフラット（以下V・フラット）

空中の相手にヒットさせるとDラリと同様に投げを狙いやすい状況を作ることができることを覚えておこう。

地上の相手にガード or ヒットさせた場合も投げを狙っていこう。

●ファイナルアトミックバスター（以下F・A・バスター）

言わずと知れたザンギ最大の必殺技。パートナーのゲージ依存度、ため能力にもよるが、投げのチャンスにはできるだけF・A・バスターを投入しよう。

ここで少し触れておきたいのがスクリューやF・A・バスターの入力について。

SFシリーズのスクリューは出せたのに、このザンギのスクリューはうまく入力できねェ〜という人は次の2点に気をつけてみよう。

①やや遅目に、しっかりレバーを一回転させるつもりでまわして…

②ボタンも早すぎないように押す

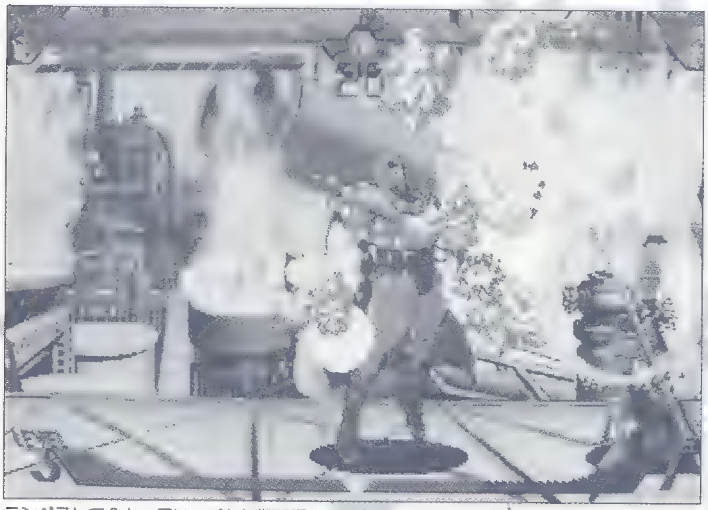
クセの問題もあるので、感覚的なアドバイスになってしまうが一応参考にしてみてね。

●ヴァリアブルカウンター（以下V・カウンター）

ザンギのV・カウンターはフライングパワーボム。決まりやすく、ダメージも大きい（約2目盛り）。

比較的ゲージに余裕のあるチームなら、ザンギ出撃時には多用して良いと思う。

出現直後の無敵も長く、とにかく使えるのだ。



テンペストで２キャラいっぺんに削り殺されそう！カウンターだ！

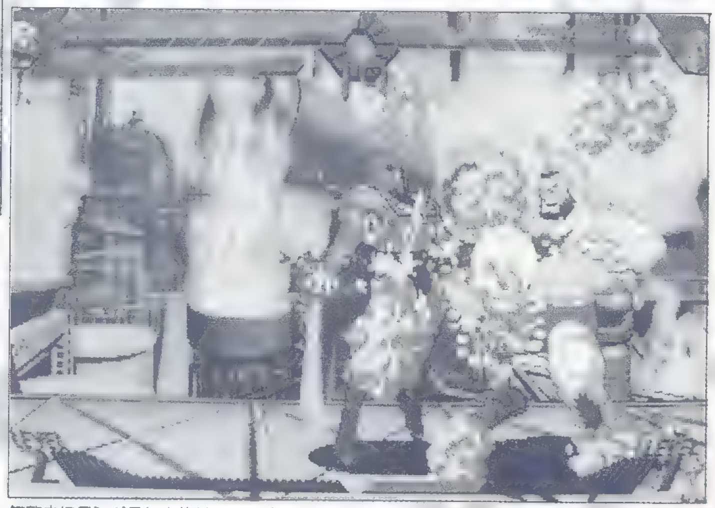
●ヴァリアブルコンビネーション（以下V・コンビ）

V・コンビ発動時にザンギが出す技はDラリ。ザンギが控えのときは置いてけぼりをくうことが多くイマイチ。

ザンギが出ている場合、うまく使えば大ダメージを狙えるぞ。

まず、連続技に組み込んだ場合。これは要するに通常のDラリが連続でつながるところで、かわりにV・コンビを発動させれば問題なく連続技になる（エリアルレイヴ中は不可ね）。

連続技以外では対空で使うこともできる。ストZERO2のザンギでオリコンのDラリ連打を対空に使ったのと同じ感覚だ。



無敵中にテンペストを抜けてつかめる！つ〜か〜え〜る〜。

パートナーにもよるが、地上の相手に密着して入れることができればかなりの破壊力（3目盛り以上は確実）となる。

チームのゲージ事情にもよるが、有効に使えば確実に戦力UPするV・コンビ。

試合終盤にゲージが余り気味のときは積極的に狙ってみよう。

●エリアルレイブスタート技

ザンギの場合、屈中Ⓟと中Ⓟ投げとなっている。

とっさの返し技などで通常投げを使う場合、必ず中Ⓟ投げを使うくせをつけよう。

連続技について

ザンギの連続技というのは、連続技そのものでのダメージを追求するのではなく、最後をDラリやV・フラットにつなぎ、スクリューやF・A・バスターを狙いやすい状況を作ることに意味がある。必ずマスターしておきたいのが…、

☆ジャンプ攻撃→屈中Ⓟ→小Ⓚ→中Ⓚ→Dラリ→Dラリ（地上で）→投げ

まず、ザンギは地上でのチェーンコンボがないので屈中Ⓟを連続技につなげるには、ジャンプ攻撃からつなぐしかない（これについては後で説明します）。

屈中Ⓟでエリアルレイブスタートし、小Ⓚ→中Ⓚ→Dラリを空中でつなぐ。この1発目のDラリを当てたらレバーを後ろに入れて、着地位置を調整しよう。

空中でDラリを当てると、ザンギのほうが先に着地するので、落ちて来る相手を地上で待ち2発目のDラリを当て、最後はスクリューorF・A・バスターを狙う。

この連続技、最初のジャンプ攻撃にもよるが、2発目のDラリまでで3目盛りは減らせる。その上、最後にスクリューorF・A・バスターのチャンスまで用意されているというスグレモノ。もちろん、全キャラ対応だ。エリアルレイブはこれで決まり！

あ、そうそう、中P投げからでもこのエリアルレイブいけます。

V・フラットを使ったものとしては…、

☆めくりボディプレス→立ち大Ⓚ→V・フラット→投げ

立ち大Ⓚは2段ヒットさせてからキャンセルでV・フラット。こうすると立ち大Ⓚの2段目をくらってふっ飛んだ相手にV・フラットがつながる。

めくりボディをガードされても、最後の投げは狙える。

☆立ち大Ⓟ（屈大Ⓟ）→(大)V・フラット→投げ

ダッシュ立ち大Ⓟからいくと地上戦のレパートリーが増える。立ち大Ⓟはある程度近い間合いでヒットさせないと(大)V・フラットが連続にならない。

が、別にV・フラットはガードさせるだけでも十分なので、あまり深く考えずに使っても良いコンビネーションといえる。空キャンセルでも良いから立ち大Ⓟ（屈大Ⓟ）の後はキャンセルV・フラットを出そう。

V・コンビ（ザンギが出ているときね）を連続技にするには…、

☆ジャンプ攻撃→V・コンビ

これが手っ取り早い。ジャンプ攻撃の打点が高過ぎないようにすればOK。

具体的な攻め方

さあ、ここまでの予備知識はだいたい頭に入ったかな？

ここからは試合中の具体的な攻め方について説明するぞ。

まず連続技の所で書いてあった"ジャンプ攻撃"について。主に使うのはレバー下＋中Ⓚのニードロップ、レバー下＋大Ⓟのボディプレス、レバー➡＋大Ⓟのジャンピングラリアット、通常のジャンプ大パンチだ。

ニードロップは下方向への判定が強く、ボディプレスは乱戦になってもくぐられにくい。ジャンピングラリアットやジャンプ大Ⓟは遠い間合いから跳び込むときに使おう。

このとき、ダッシュジャンプを使うと一気に間合いをつめられる。

うまく跳び込んでジャンプ攻撃をヒットさせたら屈中Ⓟへつなぎエリアルレイブへ。

遠い間合いから跳び込んでジャンピングラリアットの先っぽがギリギリ当たった、なんてときは立ち大Ⓟ→大V・フラットへつないでいこう。

跳び込みをガードされたときは、そのままスクリューをかけてしまおう。ここで相手がバックジャンプをして逃げようとするようなヤツならA・スラムの出番だ。この場合のA・スラムは読みで決め撃ちしなくてはいけないが、別に外してもそうそう反撃はされないだろう。



ガードされたら…、



そのままスクリューか…、



バックジャンプするなら！

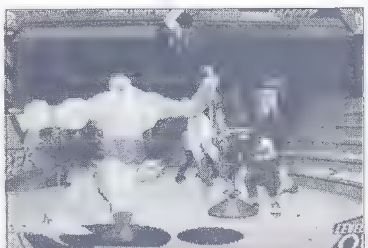
接近戦でもつれたときや対空にはDラリを多用しよう。

もちろん、ヒットしたらスクリューorF・A・バスターを入力するくせをつけたい。

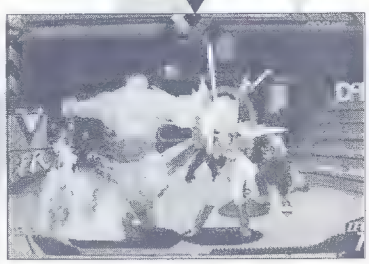
ただ、Dラリのヒット後に激しく暴れる人がたまにいて、投げ返しなどの反撃をくらうこともある。

対戦相手がこの手の暴れ者だと分かったら、Dラリをヒットさせた後、すかさずもう一度Dラリを出そう。

もがいている相手にはまず当たる。こりないヤツだと3～4回たて続けにくらってくれたりする。1度これで痛い目にあわせれば、少しはおとなしくなるだろう（そしたら投げてやろう）。



こいつ暴れそうだな…。



もう一度Dラリでバキッ！

相手との間合いが端～端ぐらいに遠い時にはおもむろに大でA・スラムを出すのもよい。もちろん、相手が跳ぶのを見てから出すのではなく、跳びそうだな～というときに完全にバクチで出す。

もし相手が跳ばなくても、エルボードロップ（⬇＋中Ⓟ）やボディプレスを出しながら降りていったり、空中ガードのまま降りていきすかし投げを狙ってもいい。

ただ、マグニートーやサイクロプス相手のときはあまりやらないほうが良い。重力弾やメガオプティックブラストに事故って当たると痛すぎる。

今回の攻略に書いてあることがひと通りできれば、街の対戦台で十分暴れることができるだろう。

ただ、やはり一発キャラなので、勝つときが派手な分、うまくいかないときはしょぼしょぼに見えてしまう。これはしょうがない。最初は一試合に一回、F・A・バスターを決めるのを目標にしてみよう。



F・A・バスターを一回決められれば十分に働いたと言える。

リーダーなら、ひとり立ちせよ
サイクロップスワンポイント攻略

対空中足払いとラピッドパンチだ!!

担当：KAL

今回のサイク攻略は、「これさえやっていれば一人前」という超重要なテクニックと、特定場面で役に立つワンポイントアドバイスだ。

1人で闘えるサイクになるには？

サイクは全キャラ中でも指折りの強力キャラだ。これはもう周知の事実で、初期の頃から割と見かけたサイクが、今ではさらに増殖している。しかし、そのなかで、サイクの真の強さを発揮して勝利を得ているプレイヤーは意外に少ない。

最も多いパターンは、相棒がセイバートゥースで、セイバーがさんざん暴れて溜めたゲージをサイクがメガオプティックブラストに消費してまたセイバーに交代、暴れて溜まったらまた交代→ビーム発射、という完全なビーム砲台。

確かにサイクのハイパーコンボは強力無比で、これをどんどん利用していくのは悪くないのだが、これではゲージが無いときはただの役立たずになってしまう。「相棒がセイバーでなかったらどうするんだ？」といった余計な心配も。

サイクは普段からの戦闘能力も高いキャラなので、きちんと使えば相手キャラ一人を倒してゲージを溜めることなど造作のないことだ。操作する上で重要となるポイントを押さえ、「自分で溜めて放出する」キャラとなろう。それでこそ強力キャラだ。

対空技をマスターすべし！

では、操作する上でのポイントとはなにか？それは、「対空技を出し、そこから確実にエリアルレイブにいく」ことだ。そのときの入力方法が重要となる。

サイクの普段の動きで基本となるのは、立ち大パンチ・しゃがみ大パンチの通称単ビーを始点とした、いくつかの必殺技による牽制&攻撃だ。それは「単ビー・オプティックブラスト」であったり、「単ビー→ランニングネックブリーカードロップ」、「単ビー→ラピッドパンチ」とさまざまだ。

もちろん上記のものはあくまで基本レベルで、間合いが離れればいきなりオプを出したりするし、近くなればラピッドパンチの直出しやダッシュ立ち大キック、足払いの頻度が上がる。しかしこれらは、［攻撃性］の高い行動で、積極的ではあるが危険を伴う行動だ。攻めのながれが途切れてしまうと、不安になってしまう。

そこで、これらの選択肢のなかに、守りの要素を組み込んでいくとどうなるか。相手の動きを一瞬観察できるようになるし、「攻撃するには少し怖い」という場面でも、落ち着いていられるようになる。



ダッシュ立ち大キックなどは強力。だが…。

この「落ち着いていられる」というのが、ここでは重要なので注意してほしい。落ち着けるようになれば、サイクを堂々と画面のなかに残していられるようになるのだ。ゲージが無くても、もうビビって交代する必要はないのだ。

で、実際に使うことになる「守り要素」の技はなにかというと、それは、対空技の中足払いだ。

はっきり言ってこの技は強い。対空技としての信頼度はトップクラスだ。しかも、この技はエリアル始動技でもある。対空技として出して、ヒットしたらそのままエリアルレイブにいけるのだから弱いわけがない。中～近距離で不安になったり、相手の跳び込みを先読みしたら、迷うことなく中足払いを出そう。隙も少ないので空振りしても全然OKだぞ。

さて、実はここからが本題。対空技の中足払いが強いということはわかってもらえたと思うが、これを出すだけでは不完全。毎回完璧にエリアルにいけるようにするにはどうすればいいのか？答えは「隙の少なさ」にある。

中足払いは出も早いが戻り（技の引っ込み）も早い。ということは、ヒットしても、すぐにレバーを上に入れなければ、中足払いのモーションそのものが終わってしまって、エリアルレイブにいくことができなくなってしまう。

そこで、中足払いを出すときは、もうエリアルにいくつもりで一緒にレバーを上に入力しておこう。「相手が跳んでくる！」と思ったら、中足払いを出し、同時にレバーを上に入れる。そしてエリアルにいくつもりでいる。これを一手順として覚えてしまうのだ。

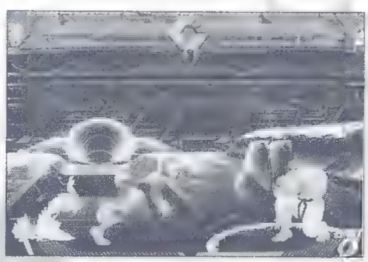


対空中足払い。すでにレバーは上に入っている。



ヒットしたらそのままエリアルにいく。

こうすれば、中足払いがヒットしなかった場合はなにもおこらず、普通に次の場面へとながれていき、ヒットした場合は確実にエリアルレイブになる。これをマスターしてしまえば、長時間画面内で粘っていられるサイクになるぞ。エリアルが決まればゲージも溜まるしいいことづくめだ。



ガードされたら、中足払いキャンセルダッシュ投げという手も。

接近戦ではラピッドパンチだ！

これはちょっとした補完記事（特にムック）。これまでにも接近戦時のラピッドパンチの有効性についてはさんざん述べてきたが、ラピッドパンチの強さの秘密を、ひとつ説明し忘れていたことがあった（申し訳ない！）。

ラピッドパンチは任意に段数を変えられる（2・4・5・6）打撃必殺技であるが、フィニッシュ直前の5段目がヒットした場合、そこから直にエリアルレイブにいくことができる。これは連続技だ。特に画面端で5段目がヒットしたなら、そのまま立ち中パンチを連打していればいいので簡単。

これも、先の対空中足払いと同じくらい重要で強力。サイク攻撃モードのメインともなりうるので、ラピッドパンチ、是非とも多用していってほしい。

接近戦になったらラピッドパンチの出番だ。さて、どこまで出す？





5段目まで出してこれがヒットしたら、エリアルチャ～ンス！



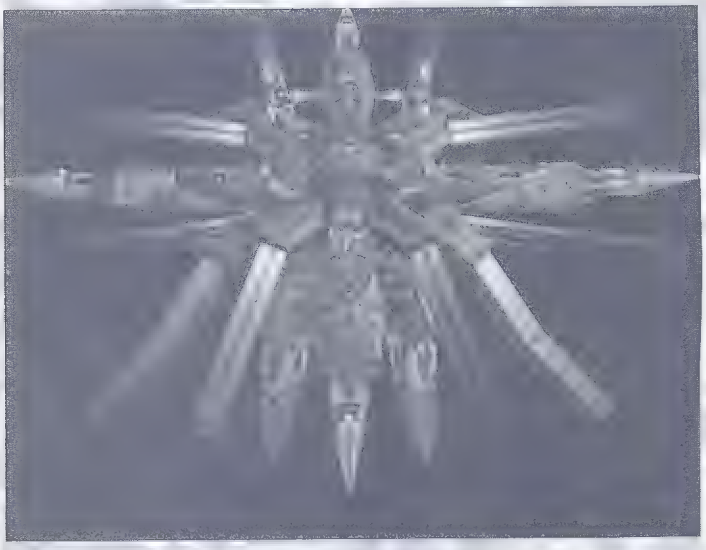
立ち中Pを連打して、エリアルへ。

いよいよ最終回！ラスボスの紹介だ

RAYSTORM

レイストーム

今回は最終ボス・ユグドラシルの攻略を、R-GRAY1、R-GRAY2それぞれに分けてじっくり攻略。これを読んで、セシリア制圧作戦を完了せよ！



STAGE8 BOSS

ユグドラシル

（Yggdrasil）

　セントラルシステム最深部に存在すると推測される制御体の名称。実際にそのシステムの中央に何が存在するのかは不明。
　Yggdrasil（世界樹）というコードネームのみが確認されている。

ボス攻撃パーツ	NO.	攻撃方法	耐久力	得点
ビット×2～4	1	小レーザー、誘導ミサイル	7	500pts.
炸裂弾放出口	2	炸裂弾	30	5,000pts.
誘導レーザー発射口×4	3	加速レーザー	30	3,000pts.
シールド発生装置×4	—	——	20	10,000pts.
レーザーブレード発射口	—	レーザーブレード弾	—	——
	4	レーザーブレード弾	3	1,000pts.
サーチレーザー発射口×4	5	サーチレーザー	30	5,000pts.
拡散レーダー砲台×8	6	小レーザー	20	2,000pts.
コア（中心部）	7	巨大レーザー	350	500,000pts.



最後はキッチリ決めようぜ!

R-GRAY1 最終ボス攻略

ラスボスはパターンを覚えるまでが勝負だ。

担当：KMT

ユグドラシル第1形態

この第1形態では、ボスの中心部がシールドで守られているため、ボスの弱点にダメージを与えることができない。よって第1形態では、ボスの中心部を守るシールド発生装置を破壊するのが目的となる。

ちなみに、シールド発生装置は全部で4つあるのだが、4つのうち2つを破壊すれば残りの2つは自爆して第2形態へ変化する。また、シールド発生装置は一定時間で自爆する。

第1形態の攻撃パターンとその避けかたについて

①ビットによる攻撃

ラスボスステージが始まってしばらくすると、画面の左右からビットが2機～4機出現する（ランクによって変化する）。このビットは、6ボスのときとほぼ同じもので、レーザー弾と誘導ミサイルで攻撃してくる。

ビットの攻撃は、基本的に画面の端から反対側の端へちょっとずつ移動してかわしていくといい。反対側の端へ移動する頃にビットの攻撃が一時的に止むので、そのスキをみて切り返すようにしよう。

なお、ビットの耐久力はレーザー7発分とかなり堅いので、破壊することは考えないほうがいいだろう。

②炸裂弾による攻撃

ビットの攻撃をしばらくかわしていると、炸裂弾放出口から炸裂弾が放出される。

炸裂弾には緑色と紫色の2種類があり、緑色は3WAY弾に、紫色は5WAY弾に炸裂する。

この炸裂弾による攻撃のときも、ビットの攻撃が続くのでかなりつらい。よけかたとしては、ビットの単独攻撃のときと同じように画面の端から反対側の端へと移動していくのがいい。3WAY弾は弾と弾の間をよけてもいいが、5WAY弾はなるべく弾の外側をよけるようにしよう。

③誘導レーザーによる攻撃

炸裂弾による攻撃が終わると、誘導レーザー発射口（緑色の丸いパーツ）から誘導レーザーが発射される。

この誘導レーザーはかなり性能がよく、一度かわしたと思っても、Uターンして再び自機を狙ってくることもある。かわすときは、画面の端から大きく横に動いてかわすようにしよう。

この攻撃が終わると①の攻撃へ戻る。

第1形態の切り抜けかた

ステージが始まったら、上下左右あるシールド発生装置のうち、一番手前以外のどれか1つを破壊しよう。シールド発生装置は、レーザー6発＋集中ロック1回で破壊することができるぞ。

シールド発生装置を1つ破壊したら、今度は手前にあるシールド発生装置に集中ロックをかけレーザーを発射。

このとき、ビットがでてきて攻撃してくるので、ビット



撃って撃って撃ちまくれ!

R-GRAY2 最終ボス攻略

問題は第1形態。説明する場面でその通りにやれば、必ず道は開けるはずだ！

担当：キャサ夫

ユグドラシル第1形態

ラスボスの難所となる第1形態。攻撃パターン的にはビット、炸裂弾、加速誘導レーザーと比較的少なめとなっているが、この攻撃形態、無理をすると意外にいつでも死ねる辛さである。

よってここでは、ラスボス第1形態を楽にクリアするパターンというのを、分かりやすく説明していきたいと思う。

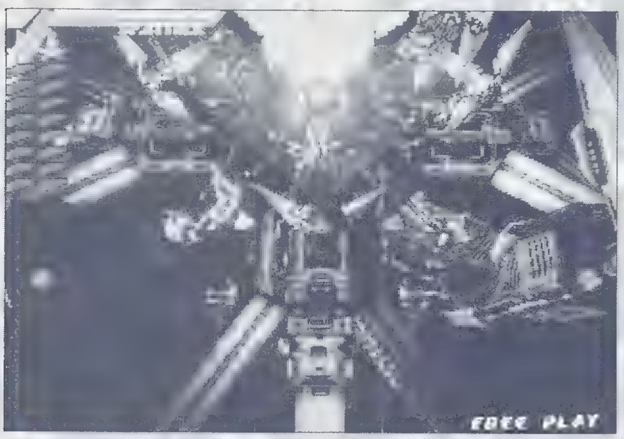
誘導レーザー発射口を重視せよ!

ラスボスの形態は第1～第3形態と3つの形態があり、それぞれになにかしらある部分を破壊すると、形態を変化させることが可能になっている。で、その形態変化させるある部分とは、勿論第1形態でも存在する。

第1形態でのある部分、それは4つあるシールド発生装置である。第1形態では、このシールド発生装置を2つ破壊することによって次の形態に変化させることができ、いかに発生装置を破壊できるかが問題となるのだ。

では、動き的な部分と同時に破壊の仕方を説明していこう。

まず、4つある内の1つのシールド発生装置は問題なく破壊できる。破壊の仕方は簡単。ボスが出現したのと同時にロックし始め、集中ロックを当ててやれば良いのだ。このシールド発生装置は、R-GRAY2の集中ロックならば1発で破壊が可能になってい



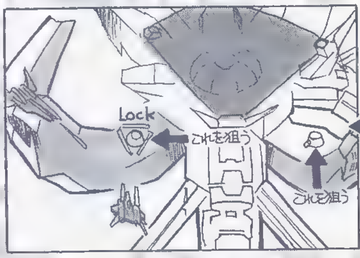
開幕はシールド発生装置に集中ロックして1つを爆破！

R-GRAY1

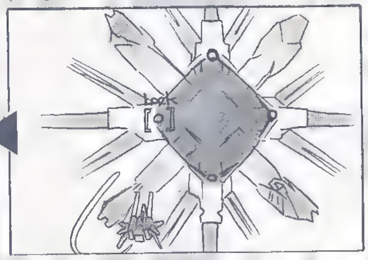
の攻撃をかわしながら、下のシールド発生装置の左右にある誘導レーザー発射口にレーザーを撃ち込もう。ただ単に第1形態を抜けるなら、誘導レーザー発射口は破壊する必要はないのだが、ここで誘導レーザー発射口を破壊しておくと、第2形態がかなり楽になるぞ。

誘導レーザー発射口にレーザーを撃ち込んでいると炸裂弾による攻撃が始まるので、ここでボンバーを使ってしまおう。ボンバー使用中は、すぐに下のシールド発生装置を破壊しにいき、破壊したら再び誘導レーザー発射口にレーザーを撃ち込もう。誘導レーザー発射口がすでに壊れているならば、ほかのパーツに撃ち込みにいくといいだろう。

ビットの攻撃をよけつつ誘導レーザー発射口に撃ち込む。



下以外のシールド発生装置を1ヵ所破壊したら、下にあるやつに集中ロックしてレーザー発射。



ユグドラシル 第2形態

シールド発生装置を破壊することによりこの第2形態になるわけだが、この形態からボスの弱点であるコア（中心部）に攻撃を加えることができる。

しかし、このボスは中心部を破壊する以外にも倒す方法があるので、中心部は無視してしまっていい。ちなみに、この中心部に一定のダメージを与えると第3形態へと変化する。

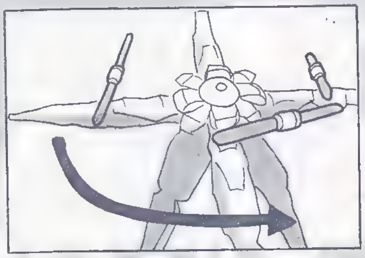
中心部に一定ダメージを与えなくても、サーチレーザー発射口（緑色の四角いパーツ）を2個破壊することによって、第3形態へ変化させることができる。また、一定時間が過ぎてもボスは第3形態へ変化する。

第2形態の攻撃パターンとその避けかたについて

①レーザーブレード弾による攻撃

第2形態になって最初にくる攻撃がこのレーザーブレード弾だ。レーザーブレード弾は、レーザーブレード弾発射口（破壊不能）より6発発射される。ある程度自機を狙って回転しながらとんでくるので、適当に動いているとすぐに追いつめられてしまう。だが、レーザーブレード弾は破壊することができる（レーザー3発分）ので、レーザーブレード弾にレーザーとショット撃ち込みながら自機を画面の左上から下→右と少しずつ動いてかわしていこう。

ちなみに、レーザーブレード弾は1発1000点なので、稼ぐ場合はレーザーブレード弾が発射されるところを狙ってレーザーを撃ち込み、6発すべて破壊するようにしよう。



レーザーブレード弾を引きつけながら移動しよう。

②サーチレーザーによる攻撃

レーザーブレード弾の次にくるのがこの攻撃だ。この攻撃はサーチレーザー発射口より赤いレーザーが発射され自機をサーチする。この攻撃は赤いレーザー自体に攻撃判定はなく、先端の青いレーザー部分だけに攻撃判定がある。

基本的には、円を描くように動いていればやられる心配はない。問題はよけ終わったあとで、サーチレーザーの攻撃が終わったらすぐに画面の右上から左上へ移動するようにしよう。これも忘れてしまうと、次の攻撃をかわすのが非常につらくなってしまうぞ。

R-GRAY2

る。

なお、注意点としては、はじめのシールド発生装置を1つ破壊するとき、できれば左右についているどちらかを破壊すること。要は一番手前のものを破壊しないことだ。なぜなら、手前の発生装置を破壊すると、もう1つの発生装置を破壊するときに、画面上部へと移動してロックしなくてはいけないからだ。

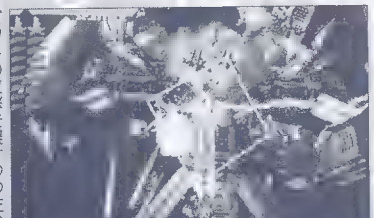
つまり、後々破壊するのがきくつなるのでやめましょうということ。

さて、シールド発生装置を1つ破壊（一番上を破壊したと仮定）したあとだが、ちょうど左右からビットが計4機出現する。ここは、自機を画面半分くらいの高さをキープし、左もしくは右に位置する。で、ビットの攻撃を徐々に反対方向へと移動させ、弾を避けていくのだ。ポイントとしては、徐々に移動しつつ手前のシールド発生装置にロックして、いくらかダメージを与えておくことだ。

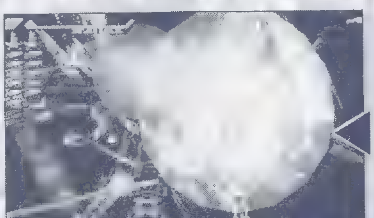
次にどちらかからビットの攻撃を避け、徐々に移動していると当たり前のごとく画面反対側へ着く。このときちょうどビットの攻撃が止み、切り返しポイントができるはずだ。

この切り返しポイントで自機を向かってきた方向へ切り返し、再びビットの攻撃を避ける。だが、ここは簡単に切り返すことができないはず。だから、ここでボンバーを使ったパターンを用いることになるのだ。

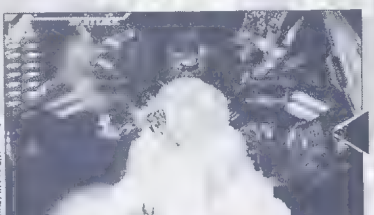
ボンバーを使ったパターン、これは基本的にパターンというよりも、ビットの攻撃を切り返すことができず、緊急回避のためにボンバーを使ってしのぐようなものである。つまり、ボンバーを使う場所も自然にビットの攻撃が止んだときとわかるはずだ。



ビットの攻撃を避けつつ左から右へと徐々に移動。



これくらい追い込まれたら切り返すためボンバー!!



無敵中にシールド発生装置をロックして破壊すれば第1形態終了。

これで、画面端での切り返しは問題なくなる。あとは第1形態を移行させるだけだが、結局はこの形態移行ボンバーパターンですべて解消。

ボンバーを使い、自機が無敵状態になっているときに、手前のシールド発生装置をロックすれば良いのだ。これでボンバーが終わる頃には発生装置が破壊でき、形態が変わっていくのだ。

第1形態の注意点は、必ずビットの攻撃が止んだときにボンバーを使うこと。でないと、第2形態になったときに第1形態のビットが残り、次の段階で辛くなってしまうからだ。

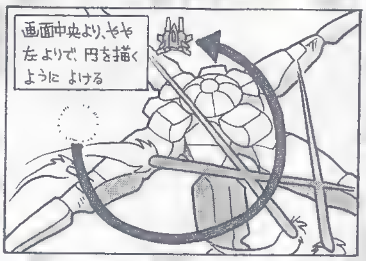
ユグドラシル 第2形態

第2形態での攻撃で、最も辛くなるものが攻撃パターン3になる誘導加速レーザーだ。この攻撃は第1形態でもあるが、第2形態ではレーザーにプラスされ光子魚雷が加わるのだ。

第2形態は、この複合攻撃を完璧に避けることができるようになれば、問題はなくなるはずだ。

さて、この気になる複合攻撃、どういうパターンかは次の通り…。

R-GRAY1

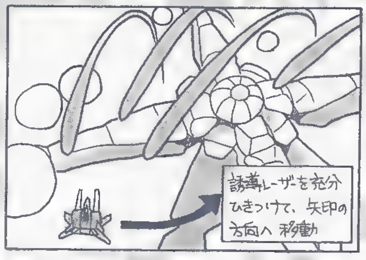


サーチレーザーは、円を描くようにしてよける。

③誘導レーザー+光子魚雷による攻撃

第2形態で一番きつい攻撃がこの攻撃パターンだろう。とはいえ、よけかたさえ知っていれば簡単によけることができる。

サーチレーザーをよけ終わったあとに自機を画面の右上か左上へ移動させ、誘導レーザー発射口より誘導レーザーが発射されたら、自機をちょっとずつ下に移動させる。誘導レーザーが画面上からとんできたら、ある程度誘導レーザーを引きつけてから一気に横に動いてかわそう。こうすることにより光子魚雷も一緒にかわすことができる。



誘導レーザーを引きつけてから大きく横に動いてかわす。

ちなみに、光子魚雷が発射される光子魚雷発射口は破壊不可能なのだが、誘導レーザー発射口をすべて破壊すると光子魚雷もとんでこなくなり、この攻撃パターンはキャンセルされる。

これで第2形態の攻撃パターンは1ループとなり、レーザーブレード弾による攻撃に戻る。結構長丁場の戦いになるのだが、あせらずじっくり攻めていこう。

第2形態の切り抜けかた

第2形態で一番重要なことは、ボンバーゲージを溜めることだ。よって第3形態へはタイマー切れで移行させることになる。

まず、第2形態では誘導レーザー発射口を最優先で破壊する。第2形態に移行した直後のレーザーブレード弾による攻撃のときは、レーザーブレード弾を破壊することよりも誘導レーザー発射口にレーザーを撃ち込むことに専念しよう。ただし、レーザーブレード弾を完全に無視して撃ち込んでいるとかなり危険なので、ちゃんとレーザーブレード弾を誘導してから撃ち込もう。

次にサーチレーザーの攻撃となるわけだが、このときも誘導レーザー発射口にレーザーを撃ち込もう。このあとの誘導レーザーと光子魚雷をよけ、2ループ目のレーザーブレード弾及びサーチレーザーの攻撃のときに誘導レーザー発射口をすべて破壊しているのが理想だ。

あとは、ボスのパーツやレーザーブレード弾をレーザーで撃ち込んでボンバーゲージを溜めよう。ゲージが溜まったら、攻撃をかわしながらタイマー切れを待つ。稼ぐ場合は、誘導レーザー発射口破壊後、ボスの中心部のまわりにある炸裂弾発射口×4を優先して破壊しよう。ちなみにこのパーツは、第2形態終了時に自爆してしまう。あとはサーチレーザー発射口を1個だけ破壊し、タイマー切れまでレーザーブレード弾を破壊して稼ごう。

ユグドラシル 第3形態

ラスボス最後の形態となるのがこの第3形態だ。ラスボスを倒すには3つの方法があり、1つは中心部を破壊する方法。もう1つは中心部のまわりにある拡散レーザー砲台をすべて壊す方法。あとは自爆待ちだ。

第3形態の攻撃パターンとその避けかたについて

①拡散レーザーによる攻撃

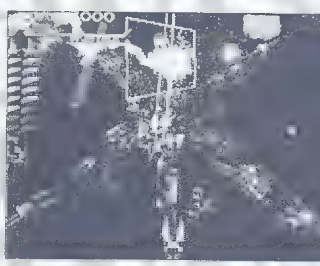
まずは中心部のまわりのハッチが開き、前にせり出して攻撃してくるのだが、この攻撃にはこれといったよけかたはなく、画面一番下、中心部の正面あたりでレーザーをよく見てよけるしかないだろう。

R-GRAY2

①レーザーブレード弾
②サーチレーザー
③誘導加速レーザー（複合攻撃）

この①～③の攻撃が繰り返されることになる。

これらの攻撃を避けるには、レーザーブレード弾の場合上昇中にロックし、上昇しきったらショットで破壊する。ちなみにレーザーブレード弾の耐久力はロック3発分、出現と同時にロックしていけば問題なく破壊できるはずだ。



レーザーブレード弾は耐久力3発。出現と同時に破壊せよ。

次にサーチレーザーの避け方を説明しよう。この攻撃は常に自機を狙ってくる追尾型レーザー。つまり、画面内を回る感じで大きく避けていれば、撃墜されることもない。

次にくるのが複合攻撃だ。この攻撃を避けるには、ちょっとしたコツを必要とする。というのは、複合攻撃の前の攻撃、サーチレーザーの部分であらかじめ準備をしなくてはいけないのだ。

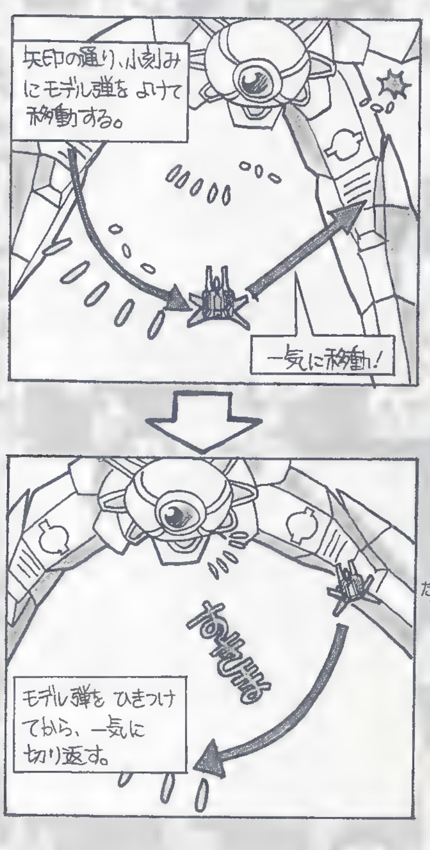
この「準備」とは、単純にレーザーを避けきったときの自機の位置のことをいうのだが、このときの自機の位置によっては次の光子魚雷を避けることができなくなる恐れもある。

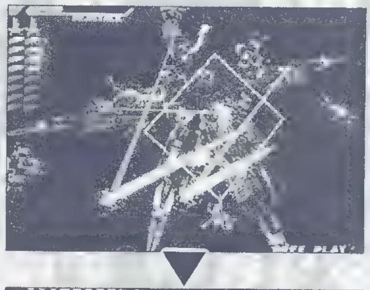
だから、サーチレーザーの攻撃が終わるとき、必ず自機を画面左上部に位置するようにすることが大切になる。

で、その位置で誘導レーザーを待ち、誘導レーザーの先端部が見えたら徐々に右下へと移動するのだ。これで誘導レーザーは勿論、光子魚雷にもぶつかることなく奇麗に避けることができるのだ。

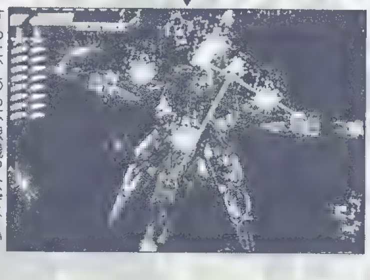
なお、サーチレーザーを避けるときの補足文としてだが、最後に自機の位置を左上にしたい場合、サーチレーザーの初弾を右に動くとうまい感じにできるはずだ。

これで第2形態の「避けパターン」は完成。あとは時間があるときにサーチレーザー発射口を2つ破壊すれば、形態を第3形態に移すことができで





サーチレーザーは初弾右へと避ける。



すると、あら不思議!?なぜかいい感じに左上部を位置できるのだ。

R-GRAY1

ちなみに、拡散レーザー砲台は、中心部の真横にきたときだけ攻撃してくる。

②炸裂弾による攻撃

ラスボスでもっともきついと思われるのがこの攻撃だろう。しかし、よけかたを覚え何回もやり込めば、安定してよけることができる。

さて、そのよけかたなのだが、まず自機を画面の右上か左上へ移動させる。炸裂弾がとんできたら、ちょっとずつ下に移動しながら3WAY弾及び5WAY弾の外側をよけていく。画面の一番下まで移動したら、今度は横に移動しながら炸裂弾をかわしていこう。横に移動していき、自機が画面の中央あたりまできたら一気に自機を横、上と移動させよう。これは切り返すためのスキを作るためで、自機を一気に移動させたら、炸裂弾を少しだけ引きつけてから自機を切り返そう。あとは再び自機をちょっとずつ動かして、3WAYと5WAY弾の外側をよけていけばいい。

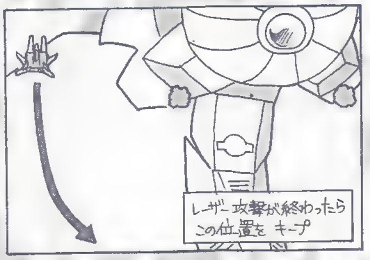
③ビットによる攻撃

基本的に第1形態のビット攻撃のときと同じように、画面の端から反対側の端へとちょっとずつ移動してかわせばいい。

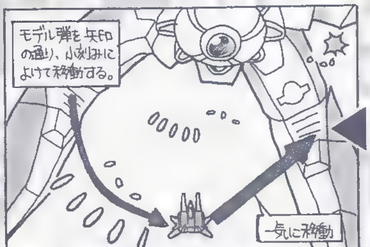
④巨大レーザーによる攻撃

中心部から自機を狙って巨大レーザーを発射してくるのだが、画面の右上と左上が死角になるため、巨大レーザーが発射される前に、画面の左上か右上に移動すれば問題なくかわせる。

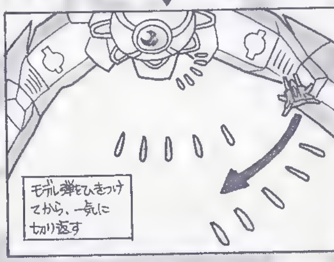
一応、中心部は③の攻撃のときから予備動作に入っているのだが、巨大レーザーはビットが引き上げてから発射される。あせって安全地帯に入ろうとすると、引き上げようとしているビットの体当たりをくらうので、ビットが完全に引き上げてから安全地帯に入るようにしよう。



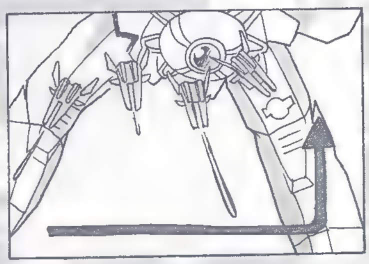
画面左上から下、右と移動して炸裂弾をかわしていき、



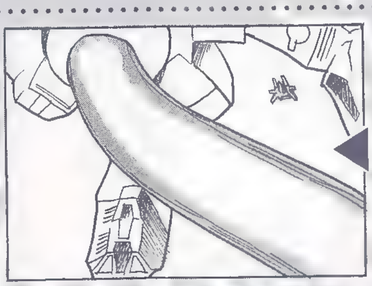
画面中央まできたら一気に右上へ移動する。



炸裂弾をある程度引きつけたら一気に切り返し、再びちょっとずつ動いて炸裂弾をかわしていこう。



ビットの攻撃を横にかわしていき、



ビットが引き上げたら安地に入ろう。

ラスボスの倒しかた

ラスボスを倒す方法は3通りあるわけだが、一番簡単で稼げる倒しかたが拡散レーザー砲台をすべて倒す方法だ。うまくいけば、2ループ目の拡散レーザー砲台の攻撃のときに倒すことができるぞ。

第3形態へとボスが移行し始めているときは、これといってやることはないが、できればボスが完全に第3形態へと変化する直前に中心部に集

R-GRAY2

きるだろう。

ユグドラシル 第3形態

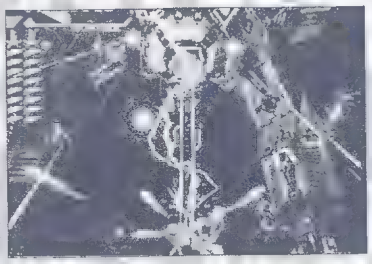
ラスボス最終形態になる第3形態。この形態では、一番はじめの拡散小レーザー攻撃を避けることができれば、あとの攻撃はすべてパターンで避けることが可能なのでぜひとも覚えてほしい。では、紹介しましょう。

はじめ、中心部（コア）のまわりの拡散レーザー、小レーザー発射口が顔を出し、小レーザーを撃ちはじめたらボンバーを使い、できるだけ発射口をロックして破壊に専念する。このときだいたい発射口を4つから5つ破壊できるはず。で、ボンバーが切れ、同時に無敵状態も切れたら画面一番下真ん中辺りに自機を位置し、拡散小レーザーを避ける。この位置は比較的小レーザーがとんできづらい位置なので、覚えておくといいだろう。

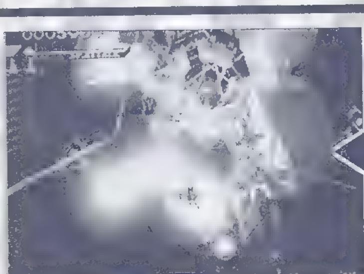
第3形態2つ目の攻撃だが、ここでは炸裂弾がたくさんとんでくる。ここは、前の攻撃が終わったら早目に自機を左上部へ移動させ、炸裂弾が出現したら徐々に下へ移動し、下に移動したら右へと移動していく。

で、次が第3形態の問題となる場所だ。左上から徐々に炸裂弾を避け、右へ移動しても炸裂弾は、まだまだとんでくる。この攻撃の長さは大体画面中央辺りまできたときで半分くらいになる。だから、この炸裂弾攻撃を避けるにはどこかで切り返さなくてはいけない。

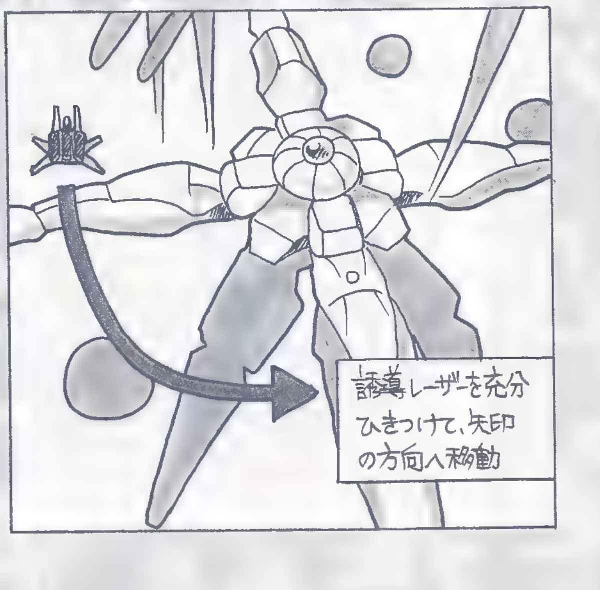
この切り返しポイントとなるのは、自機がだいたい画面中央辺りにきたとき。このと



中心部のまわりのレーザー発射口が開き攻撃がきたらボンバー！

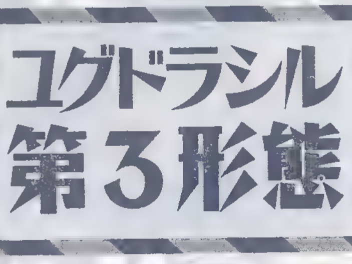


無敵中にできるだけ多くの発射口にロックして破壊を狙う。





拡散小レーザー攻撃が止んだら、この位置へ移動しよう。



R-GRAY1

中ロックをかけ、拡散レーザー砲台による攻撃が始まったと同時にレーザーを発射して、拡散レーザー砲台にある程度ダメージを与えておきたい。

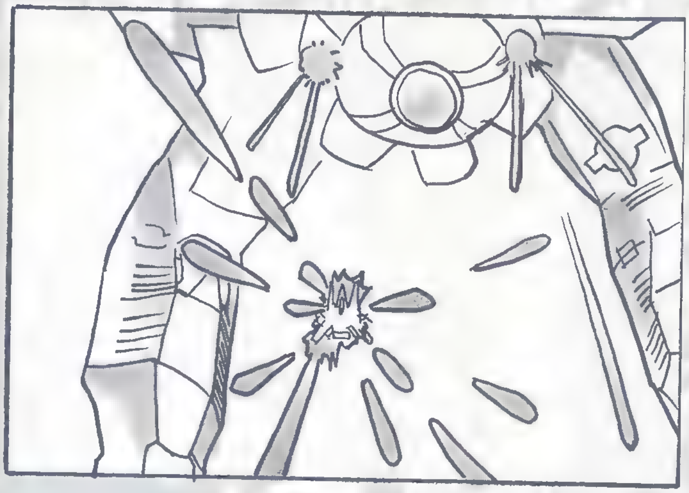
稼ぐ場合は、残っているサーチレーザー発射口にレーザーを撃ち込むといいだろう。

拡散レーザー砲台による攻撃が始まったらボンバーを使い、ボンバー使用時の無敵時間を利用し、ショットとレーザーの両方で拡散レーザー砲台を撃ち込もう。ボンバーの効果が切れそうになったら中心部から離れ、画面一番下に移動して拡散レーザーをかわそう。このとき余裕があれば、少し前に出て拡散レーザー砲台を撃ち込みにいこう。

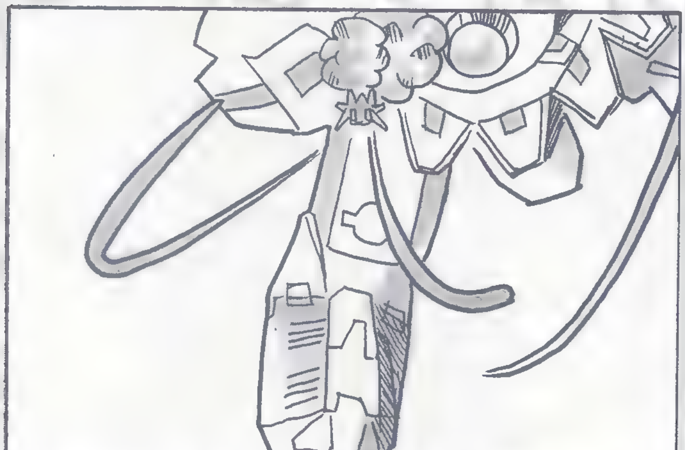
中心部が引っ込み始めると、拡散レーザー砲による攻撃はこなくなるので、一気に前に出て拡散レーザー砲台を撃ち込みにいこう。拡散レーザー砲台のハッチが閉じる前に、半分以上（4個以上）破壊できていれば上出来だろう。

このあとにくる炸裂弾、ビット、巨大レーザーをよけたら、再び拡散レーザー砲台による攻撃となるのだが、クリアを重視するのならここで残っている拡散レーザー砲台をすべて破壊しよう。拡散レーザー砲台を破壊するときは、中心部の真横に近いやつ（これから攻撃してくるやつ）から破壊していくと楽だぞ。

ここでさらに稼ぐ場合は、拡散レーザー砲台を1つだけ残し、残っているサーチレーザー発射口をすべて破壊してからボスにとどめをさすといいだろう。



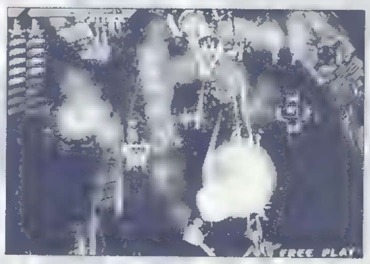
拡散レーザー砲の攻撃が始まったらボンバーを使い、ボンバー使用中の無敵時間を利用して撃ち込む。



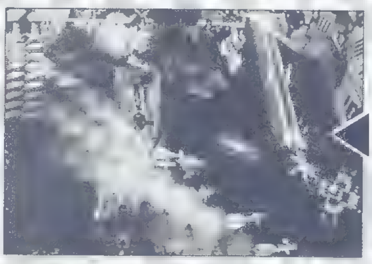
中心部が引っこみ始めたら、前に出て拡散レーザー砲を撃ち込もう。

R-GRAY2

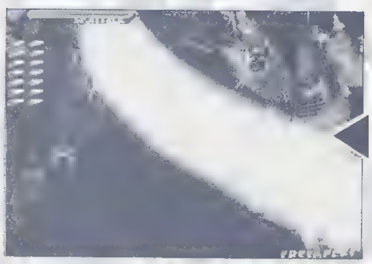
きに炸裂弾の攻撃をできるだけ引きつけ、一気に右上へ移動するのだ。で、画面右下に道を作り、その小さな道で切り返すのだ。



炸裂弾攻撃後のビット攻撃も同じように徐々に移動。



すると、この位置まできた頃に攻撃が止み…。



巨大レーザーが脇をかすめる…。カッコイイ。

切り返したあとは、再び徐々に左方向へと炸裂弾を避ければこの攻撃は終了。

切り返すときのアドバイスとしては、右上へ一気に移動するとき、できるだけ炸裂弾にロックして炸裂弾が破裂する前に破壊することだ。これだけでも切り返すときにかなり気が楽になるので、ちょっと気にしてやってみるといいだろう。

炸裂弾攻撃が終わると同時に、流れるように左右からビットが最高4機出現する。この攻撃も炸裂弾と同じようにして、左上から徐々に右へと移動していけば、問題なく避けることができる。ただ、この攻撃のときは炸裂弾とは異なり、ビットの小レーザーに誘導ミサイルが加わる。だから、右へ移動しているときに誘導ミサイルに追いつかれ、気づかないまま死ぬということがある。これには注意してもらいたい。

あと、注意点としてもう1つ。結局ビットの攻撃も左右に徐々に移動して避けるわけだが、最後右上へ移動したとき、このときに画面外へと逃げていくビットに激突する場合がある。これだけ注意するように。

これで最後の攻撃「巨大レーザー」が、ビットを避けきったその位置で避けることができ、再び攻撃段階1の拡散小レーザー攻撃がくる。これの繰り返しとなって終わりだ。

多分、説明した通りにプレイをすれば、2回目の拡散小レーザー攻撃で拡散レーザー発射口をすべて破壊することができ、ボスを倒すこともできるだろう。



ちよつと油断するとビットの突っ込みにやられる場合も…。

※はみ出し情報…ゲーメストには兄弟誌が割とある。にもかかわらず、ただコーナー名だけを書いて送ってくる人がこれまた割といる。載ってほしいと望むなら、ちゃんと雑誌名・コーナー名と自分の住所を県名から書いておこう。こいつぁ基本だぜい。

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

リアルバウト餓狼伝説スペシャルファンブック 係

(ふりがな) お名前	年齢 (　　) 歳 / 性別 (男・女)
〒□□□-□□	
※都道府県	
①小学 (　) 年 ②中学 (　) 年 ③高校 (　) 年 ④大学 (　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　)	

締切2月28日(金)(必着)

キリトリ線

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社　新声社

君こそ GAMEST 行

(2月28日号)

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 (　　) 歳 / 性別 (男・女) ※
ご住所 〒□□□-□□ 電話(　　)	
※都道府県	
①小学 (　) 年 ②中学 (　) 年 ③高校 (　) 年 ④大学 (　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　)	

※の部分は○でお囲みください

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社　新声社

ゲーメストムック

ストリートファイターEX 係

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 (　　) 歳 / 性別 (男・女) ※
ご住所 〒□□□-□□ 電話(　　)	
※都道府県	
①小学 (　) 年 ②中学 (　) 年 ③高校 (　) 年 ④大学 (　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　)	

※の部分は○でお囲みください

※はみ出し情報…ゲーメストには兄弟誌が割とある。にもかかわらず、ただコーナー名だけを書いて送ってくる人がこれまた割といる。載ってほしいと望むなら、ちゃんと雑誌名・コーナー名と自分の住所を県名から書いておこう。こいつぁ基本だぜい。

『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』ファンブック

4月下旬発売予定

●待望のファンブック発売だ!!みんなの熱い声をジャンジャン送ろう!もちろん**イラスト・サイドストーリー（ショート）・コスプレ写真・コミックets.も大募集!!!**気合一発、よろしくっ!

◆「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」の中であなたが一番好き（になりそう）なキャラは？

◆「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」に関するＳＮＫさんへの質問をどうぞ。

◆「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」への感想・意見・イラストなど、な〜んでもご自由に。しめ切りは２月28日(必着)です。

キリトリ線

ストリートファイターＥＸ**人気投票！**

●あなたが好きなキャラクター（CPUキャラでも可）を挙げてください。その理由も書いてください。

好きなキャラ（　　　　　　　　　　　　）

理由

●あなたが気にいっている技を挙げてください。その理由も書いてください。

ストEXについて好きなことを書いて（or描いて）ね。

締めきりは'97年２月20日（消印有効）

キリトリ線

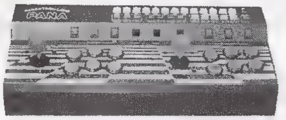
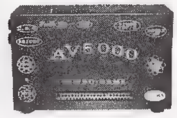
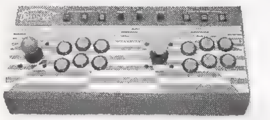
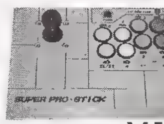
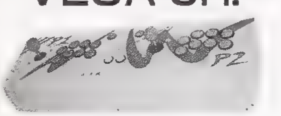
君こそ**ゲーメスト**　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		難易度 機数設定	
備考（タイム・残機）			
ゲームセンター	名前		
	住所	電話	
スコアネーム			
得点効率・稼ぎのポイントなど			

以上のスコアを記録したことを証明します。

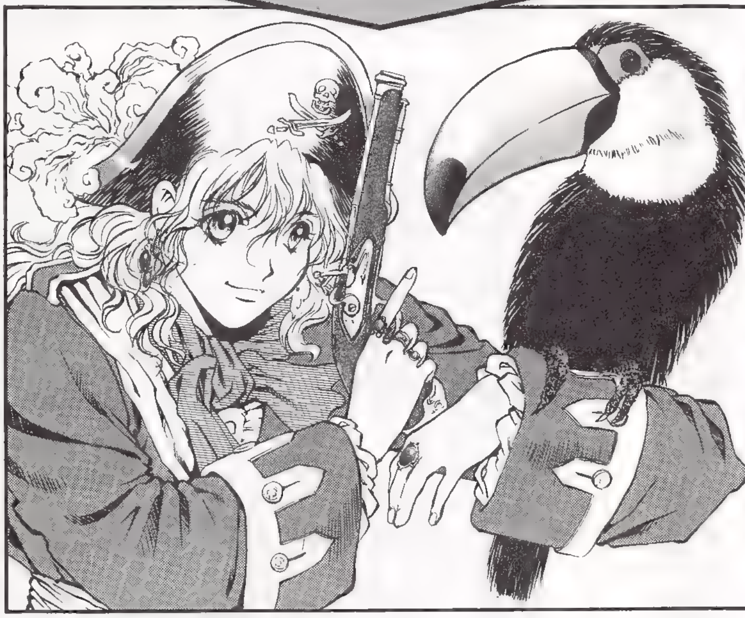
店長	印

Yellow-Bag 基板販売・買取り・コントロールBOX・各種パーツ…etc.

PANA TWIN LONG  ￥38,000	シグマAV-5000  ￥26,000
PANA CUSTOM LONG  ￥34,000	シグマ-8000TB  ￥15,800
VEGA JR.  ￥29,800	ボードマスター(ボードA)  ￥48,000

レーザーディスク(ボックスに限り)買取りやっています。
ゲームグッズ関連、コミックその他買取りやっています。

NEO GEO新作ソフト予約受付中



FAXサービスをご利用くだされば、最新の買取価格表が取り出せます!

〔アニメ・特撮物レーザーディスク高価買い取りします(BOX専用)〕

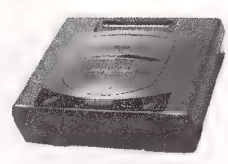
ゲーム関連・コミックetc.の買い取りもやっています。
詳しくは電話かBOX番号567892#へ。

〔家庭用ゲームソフト 中古基板買い取りします!〕

特にプレイステーション・サターンソフト高価買い取りします。基板は古いものから新しいものまで一枚からでも買い取りします。必ず☎で確認してから送ってください。

〔中古基板・家庭用ゲーム ソフト販売します!〕

在庫確認は☎で、詳しいリストは80円切手2枚同封の上、右記まで請求して下さい。御注文方法…在庫確認の上現金書留で御入金くださるか、安全便利な代金引換システムを御利用ください(3時までに申し込んでいただければ一部地域を除き翌日に届きます)。コントロールボックスから基板・パーツ・家庭用ゲームまで取り扱っています。

NEO·GEO CDZ	SEGA SATURN	NINTENDO64
		
TELにて特価	TELにて特価	TELにて特価

家庭用ゲーム買取価格表&基板情報 FAXサービス利用法

下記の内一番近いBOXセンターにダイヤルしてください(情報料は無料です)。

東京	03-3940-6000	大阪	06-455-6000
名古屋	052-453-6000	福岡	092-482-6000
札幌	011-210-6000	仙台	022-268-6000
広島	082-223-6000		

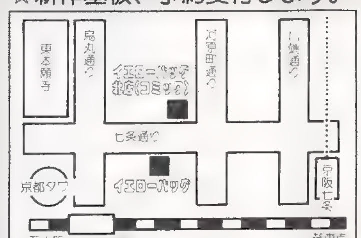
案内「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。ボックス番品を押して最後に#を押してください」

基板を売りたいなら➡567899#
基板を買いたいなら➡567890#
家庭用ゲーム買取価格表なら➡567891#
レーザーディスクなら➡567892#

案内「あなたのFAX番号を市外局番から押して最後に#を押してください」 ➡□□□□□□
案内「ご指定のFAXにお送りいたしますので、電話を切ってしばらくお待ちください」

イエローバッグ

TEL 075-343-4860
FAX 075-344-0515
コミック専門
TEL 075-343-3144
〒600 京都市下京区七条河原町
西入南側 KSビル1F
営業時間 12:00～20:00
年中無休
☆新作基板、予約受付します。



㈱ティー・エム・シー ジャパン Presents

基板 タイムマシン 基板

在庫処分

ギャラガ（＊）	3,000
西遊降魔録	2,000
コラムス	2,000
麻雀PCB10セット	5,000
麻雀PCB 20セット	9,000
ワールドスタジアム95	1,000
GXマザー	25,000
テトリス	3,000
カルテット	14,000
ファンタジーゾーン	14,000
ストZERO（ロム）	2,000
バンパイア（ロム）	2,000
フェニックス（＊）	5,000
バブルトラブル	3,000

今年もいい物揃えて、ガンガン売ります

(TEL)
ウォーザード
ストリートファイターⅢ
ストリートファイターEX
X-MEN VSストリートファイター
D&D シャドーオーバーミスタラ
D&D タワーオブドゥーム
エイリアンVSプレデター
19XX
パズルファイター
虹色町の奇跡
ストZERO2 アルファ
CPⅡマザー

(TEL)
バーチャファイター3
バーチャファイター2．1
ラストブロンクス
バーチャロン
バトルガレッガ
リアルバウト餓狼スペシャル
ぷよぷよ3
ファイターズインパクト

価格リストは、定期発行している物が1番正確です。
毎月15・30日前後に届きます

買い取り

(とりあえず電話してみて下さい)

X-MEN VSストリートファイター	??,000
サイバーボッツ	?,000
D&D	2?,000
デカスリート	?,000
雀々しましょ	??,000
E雀ハイスクール	??,000
ファイナルロマンスR	??,000
鉄拳2－β	7?,000
忍者ウォーリヤーズ	4?,000
バーチャロン	???,000
バーチャファイター	??,000

上記以外の基板も高額買い取りします。

麻雀&クイズ

グラス	15,000
クォース	4,000
ブロッケン	4,000
プニッキーズ	6,000
ヘクシオン	4,000
だるま道場	5,000
進メ対戦ぱずるだま	15,000
カプコンワールド2	3,000
殿様の野望2	2,000
クイズ&ドラゴンズ	3,000
マジカルドロップ＋1	12,000
ファイナルロマンス2	35,000
がんばれギンくん	7,000
へベれけのポプーン	3,000

アクション&格闘

D&Dシャドーオーバーミスタラ	40,000
ワンダー3	35,000
ワルキューレの伝説	53,000
天地を喰らう	20,000
ワンダーモモ	60,000
魔獣の王国	60,000
チェルノブ	40,000
ダークエッジ	15,000
ゴールデンアックス2	30,000
影の伝説	10,000
黄金の城	32,000
DJボーイ	8,000
ぶたさん	20,000
ファイターズヒストリー	3,000

オールド

カメレオン	35,000
ヘッドオン	50,000
ムーンエイリアン	40,000
フェニックス	8,000
マリオブラザーズ	20,000
サウロ	12,000
スペースバトル	75,000
スーパーコブラ（＊）	10,000
アストロファイター	80,000
風船割り	150,000
シンドバットミステリー	25,000
ディフェンダー（＊）	15,000
マッドライダー	70,000
スピーク&レスキュー（US）	70,000

シューティング

バーズ	12,000
19XX（ロム）	30,000
1942	25,000
1943	15,000
サイドアーム	10,000
バーニングフォース	20,000
XEXEX	25,000
SDI（16／A P付）	110,000
ミサイルコマンド（P付）	80,000
コットン	15,000
グラディウスⅡ	28,000
ハイパーデュエル	10,000
ガンネイル	15,000
STG	5,000

大型

ナイトストライカー（筐体）	150,000
SCI	8,000
アフターバーナー1	12,000
サイバースレッド	8,000
ターボアウトラン	20,000
コンチネンタルサーカス（パネル付）	10,000
タイトルファイト	10,000
ウォーリーヤーブレード	10,000
G-LOC	20,000
ファイナルラップ2	3,000
エアーインフェルノ	15,000
マーブルマッドネス（筐体）	130,000
リッジレーサー（ロム）	3,000
バーチャロン（純正P付）	220,000

ハード&筐体

セガ ブラストシティ（新品）	¥220,000
カプコン インプレス（新品・2L12B・29インチ）	¥148,000
ナムコ コンソレット18（中古・2L6B）	¥15,000
セガ エアロシティ（中古・パネル新品）	¥35,000
ジャレコ ポニーMk3（中古・2L12B・25インチ）	¥19,000
29インチモニター＊（中古）	¥50,000
26インチモニター＊（中古）	¥20,000
25インチモニター＊（中古）	¥20,000
18インチモニター＊（中古）	¥15,000

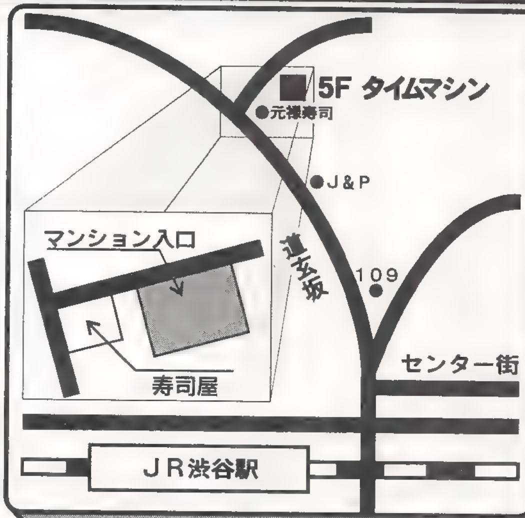
＊印が付いているモニターは、24Kh/z(高解)対応です。

RGBビデオアンプダッシュ（完成品）¥9800

家庭用ゲームのRGB信号を業務用モニターに、直に入力するとRGB信号が弱い為、発色が悪かったり全体が白くボケてしまう事があります。

その様な時は、この「ビデオアンプ」を使って下さい。大抵は奇麗に映ります。

＊注意＊
作動用電源として、コントロールBOX・筐体内の電源を使うので、どちらかをお持ちでないと、御使用出来ません。
電源取り付け工作も行っておりますが、別料金が掛ります。



★分割・ローンでもOK！ これで高額商品があなたの手元へ。詳しくは、電話でお尋ね下さい。
★価格リストはハガキでお申し込みください。不定期発行ですが、無料でお送りしています。
★在庫・価格は常に変動しています。電話・来店でご確認の上、注文してください。
★各種筐体(大型筐体も含む)は在庫確認の際にサイズをお知らせ致しますので、筐体が搬入可能かを確認の上、注文してください。
★お買い上げの基板は全て着払い(代引きは除く)でお届けします。
★通信販売は、「銀行振込」「銀行書留」「コレクトサービス」の3種類があります。ご注文の際にはっきりと指定してください。
★コレクトサービス(代金着払)は高額な品物ほど手数料がかかり割高になりますので気を付けてください。
★ハーネス等の製作・質問もやってマス。気軽にTELください。
★大型筐体ジャンクパーツ(ハンドル・スティック・シフトギア・アクセル・ブレーキペダル等)も店内で販売してるから、是非!絶対!!に御来店ください。

業者の方、大型筐体の輸出入等のお問い合わせは
TEL:0423-28-2322 ㈱ティー・エム・シー ジャパンまで。

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-15-1
ノア道玄坂517号室
TEL. 03-3462-4541
年中無休 営業時間／11:00AM～7:00PM

皆様に親しまれて15年!15TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。 情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。

アイレム
R-TYPE Ⅱ 10K
R-TYPE レオ 12K
迷宮島・妖獣伝 各5K
イメージファイト 10K
ガンホーキ 15K
ビジランテ・大工の源さん 各2K
カプセルインベーダー 48K
サンダーブラスター 12K
ロードランナーⅠ・Ⅳ 各28K
〃 〃 Ⅱ・Ⅲ 各22K
ボンバーマン 5K
四川省 2K
四川省 Ⅱ 5K
くっすんおよよ 5K
F1,フィニッシュ 2K

SNK
ネオジオ業務用
MV-1 基板 18K

☆☆☆特報☆☆☆
MV-1用メモリーカードスロット
基板、ハーネス一式 10K
メモリーカード(新品) 2枚付

カプコン
覇王の野望 Ⅱ 5K
1942・バルガス 各8K
ストリートファイター 15K
SF-Ⅱ 5K
SF-Ⅱ ダッシュ 6K
〃 ターボ 8K
USネイビー 18K
戦場の狼 Ⅱ 25K
クイズ & ドラゴンズ 5K
バース 20K
マジックソード 18K
ナイツオブザラウンド 15K
天地を喰う 15K
天地を喰う Ⅱ 10K
CPⅡ 各種 格安

TOA PLAN
ゴークス(レバー対応) 2K
ドギューン 10K
V-5 8K
フィグゼイド 6K
達人 4K

コナミ
グラディウス(電源H付) 35K
〃 〃 Ⅱ 25K
〃 〃 Ⅲ 25K
スーパーヘリ・コブラ (c) 5K
パロディウスだ 3K
クライムファイター 10K
〃 〃 2 12K
出たなツインビー 5K
マーシャルチャンピオン 10K
ツタンカーム 25K
パンクショット 3K
学園のすすめ 2K
サーカスチャーリー 15K
モグラデッセ(テスト基板) 3K
GX ROMボード 格安

ジャレコ
プラスアルファ 28K
セイントドラゴン(天聖龍) 10K
スーチーパイⅡ(ロム) 2K
P-47エイシス 2K
湾岸戦争 2K
ゲーム天国 2K
メガシステムマザー 格安

セガ
脱衣ちゃん雀荘 H付 10K
時の戦士 10K
フリッキー 18K
ファンタジーゾーン 15K
タイムスキャナー16B 10K
カルテット 2 16A 18K
ぷよぷよ通 3K
ぷよぷよ 2K
ムーンウォーカー 10K
ボナンザブラザーズS24) 10K
シャドーダンサー 8K
テディボーイブルース 28K
青春スキャンダル 25K
アップンダウン 28K
ピットホールⅡ 28K
ワンダーボーイ (c) 5K
モンスターランド 10K
バーニングライバル 20K
スタックコラムス、タントアール、
コラムス2、コラムス 各2K
バーチャーファイター 12K
(コンボ用ハーネス付)

タイトー
スペースインベーダーCL 25K
クイックス 篠征 18K
アルペンスキー 25K
ジャングルキング 25K
ドクタートッペル探検隊 5K
べんべろべー 18K
メイズオブフロット 3K
シーファイターポセイドン 18K
ファイティングホーク 3K
中華大仙 3K
功里金団 3K
バブルボブル 18K

飛翔鮫(F.SHARK) 5K
究極タイガー 8K
アルカノイド S付 5K
〃 リベンジー S付 8K
ヴォルフィード 3K
ダッシュ野郎 18K
フォーティ・ラブ 10K
イグジーザス 12K
レインボーアイランド 18K
女三四郎 25K
アラビアンマジック 18K

F-2 マザーボード付
プリルラ38K・メタルブラック25K・ガンフロンティア30K・ミズバク大冒険 8K・キャメルトライ センサー付10K・麻雀クエスト6K・ダイノレックス6K・忍者キッズ7K・MJ-12 6K・デッドコネクション5K・ドンドコドン 10K
※ マザー不要の場合 -3K
F2マザー 3K(大基板)

F2-Sub
クレヨンしんちゃん. クイズHQ. クイズ人生劇場. ゆうゆのクイズ. クイズクエスト. 地球防衛軍. 栄光の甲子園. トキメキチャート. ファイナルブロー. 各1K

F3-Subカートリッジ
ダライアス外伝 3K
バブルシンフォニー 2K
エレベーターAcリターン 2K
パズルボブル2 2K
アッカンベーダー 2K
逆鱗弾 2K
一他、各種格安 F3マザー特価

デコ
空手道・ロボコップ 各 8K
ダークシール 10K
〃 〃 2 13K
ロボコップ 2 18K
スクランブルエッグ 18K
ウルフファング 18K
クルードバスター 8K
タンブルポップ 5K
ファイターズヒストリー 4K
プロゴルフ・テニス 各5K
マジカルドロップ 3K
〃 〃 +1 5K

テクノス
くにお君 6K
ダブルドラゴン 3K
ドッチボール 3K

ニチブツ
アームド エフ 5K
テラクレスタ(FM音源版) 10K
五目ならべ(連珠) 5K
ハイホー・ハイホーⅡ 各1K
ムーンクレスタ (c) 18K

UPL
シュトラール 8K
ムスタング 8K
バンダイク 3K
タスクフォースハリアー 5K
ゴモラ 5K
アクロバットミッション 3K
ノバ2001 8K

ユニバーサル
ミスターDO (c) 3K
Mr.Do ユニコーン 12K
Mr.Do ワイルドライド 15K
ジャンピングジャック 18K

テクモ
アルゴスの戦士 18K
スターフォース 15K
ワールドカップ 90 3K
ガンディーラー 5K
雷牙 10K
サンダードラゴン 10K
ボンジャック 18K
がんばれギンくん 5K
スイマー 25K

ナムコ
ナムコクラッシクVol1 15K
〃 〃 Vol2 35K
マーベルランド 18K
アサルト パネル付 28K
パックマニア 15K
ドラゴンスピリット 35K
ドラゴンセイバー 18K
妖怪道中記 10K
マッピー 15K
ギャプラス 12K
ドルアーガの塔 38K
コズモギャングビデオ 8K
エメラルディア 3K
F/A 10K
スーパーワールドコート 3K
グレートスラッガー'94 2K
ニューラリーX (c) 15K
ニューマンアスレチック 10K
ゼビウス 12K
ディグダグ 10K
ギャラガ 10K
パックギャル 15K
パックマン (c) 10K
ギャラクシアン (c) 8K
スーパーワースタ 95 3K

その他
サボテンボンバース 10K
パイプドリーム 5K
ウルトラマン・クラックス 各2K
スーパーイーグルショット 3K
五月陣戦 5K
F1グランプリ Ⅱ 3K
スカイスマッシャー 3K
ボラックス 2K
SDガンダム 2K
ソニックウイングス 8K
ブレイゾン・オーマイガー 各2K
スーパーオセロ 2K
アグレス、サダリ 各2K
フェニックス 10K
ファイアーバード(c) 18K
カンガルー 25K
ニュージグザグ 10K
戦国エース 15K
上海 2K

一珍品・逸品一
パーティ 12K
ボレンチ 28K
キャプテンスタントマン 18K
シルバーランド 28K
ペラチャン ↓ーク 38K
ニューヨークニューヨ 58K
Qバート (c) 12K
レッドUFO 18K
銀河帝国の逆襲 (c) 18K

麻雀
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K
アイドル麻雀放送局,ファンクラブ夏物語,麻雀フライデー,ビタミンC,ズームイン 雀舗,麻雀大予言,ねるとん隣組団,各1K 早くやってよ,麻雀学園,七次元の妖精,グッとE雀,殺人事件 大人の麻雀,各2Kトリプルウォーズ,クラブ90,極、パニックスタジアム、サーキットの女豹、華の舞、舞絞花 各3K スーパー0禁版 10K スーパーリアルⅢ4K スーパーリアルⅣ5K スーパーリアルV5K

大型機の迫力が家庭で

ダライアス(3画面) 38KO
サンダーブレード (a) 10K
アフターバーナー Ⅱ (a) 12K
ギャラクシーフォースⅡ (a) 25KO
ストライクファイター (a) 28KO
スーパーチェイス 38K
ウィニングラン鈴鹿 V21(a) 28K
スターブレード V21(a) 28K
エアーコンバット V21(a) 28K
ソルバルウ V21(a) 28K
V21シリーズは、電源、ジョイステツク付属、
ギャラクティツク ストーム 38KO
ナイトストライカー 38KO
ウォーリアブレード 10K

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力)TVは、1台でOK! 3台も可 画面切替えハーネス付

COMBO AV 専用ハーネス 付

画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご確認ください。

御注意
O印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要(+2K)
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

全商品消費税込みですサービスカードで5%~8%の割引

在庫確認は必ずして下さい。 通販の場合は、①現金書留②代引宅配便(ペリカン便)があります。 代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。送料は1万円未満の注文のみ1K。1万円 以上は不要。 サービスカードの発行は10Kで¥500(1点) 以降 5K増す毎に¥500(1点)が、加算されます(中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります)
※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

分割払い(頭金なし)始めました
詳細はお問合わせ下さい。

基板高価買入

COMBO AVをお買上げの方に、ゲーム基板(JAMMA規格コネクター)+JAMMAハーネスをサービス

バーゲン情報もEYENET情報FAXで取り出せます

☆初心者大歓迎☆ SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。リスト以外にも豊富に取揃えてあります……店頭掲示中

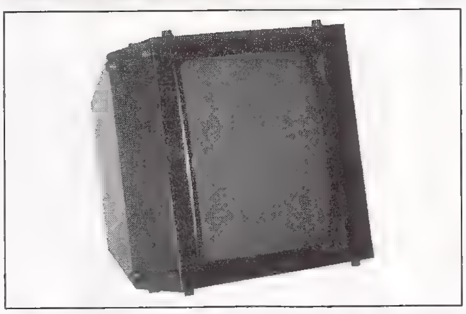
定休日
日曜日(祝日は営業します)

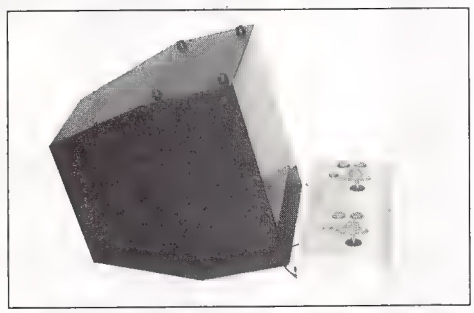
18インチカラーモニター発売中

■仕様
◇スチール製キャビネット入り
◇15、24kHz両用
◇18インチ ナナオ製デュアル8ブラウン管
◇サイズ(W)450×(H)410×(D)450mm 25kg
◇入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇中古 価格¥38,000 (程度良)税・送料別

18インチモニター新発売

手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。

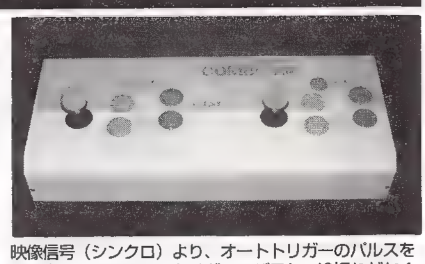




18インチモニター+コンボAVセット
¥65,000(税・送料込)
JAMMAハーネス+サービスP、CB、付

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
◆2・4・8方向切換付ジョイスティック
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。 ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

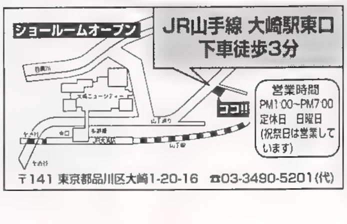
12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

中古基板情報はFAXで!24時間OK!

●操作方法●
1 FAXの受話器をとってください。
2 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3 60110の番号と#を押してください。
4 ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5 FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

新型コンボAV発売中!!

満足のいく性能で安心価格
"コンボAV" (12ボタン)
●Vタイプ
(S端子、ビデオ対応)…………… ¥28,000
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売 …¥3,000



〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも
TEL.03-3490-5201(代) FAX.03-5496-1047

超お目玉
先着２名まで



エアロシティテーブル
￥30,000（パネル代別）

安すぎてリンダ困っちゃう

買い取りは他店より500～5,000高く
売りは500～5,000安い、びっくり！！

貴方のほしいゲーム基板が手続き超簡単クレジットで手に入ります。（3～36回）

Orico　JACCS
オリコ　ジャックス

アイレム	
R-TYPE LEO	12,000
R-TYPE	11,000
海底大戦争	28,000
ぐっすんおよよ	4,000
ボンバーマン	4,000
ボンバーマンワールド	18,000
タイトー	
阿修羅ブラスター	6,500
アクアジャク	8,000
イグジーザス	5,000
ウォリアーブレード	20,000
火激	2,500
ガルメデス	5,500
ガンフロンティア	34,000
草野球	1,000
ゴークス（P付き）	15,000
ゴークス（P無し）	4,000
侍　日本一	10,000
サイキックフォースEX（サイキックフォースロム付き）	45,000
サイキックフォース	40,000
地獄めぐり	4,500
スペースインベーダーDX	6,000
ダイノレックス	10,000
タイガーヘリ	8,000
トップランキングスター	7,000
ナックルジョー	7,000
ハイパーデュエル	12,000
バイオレンスファイト	12,000
ハレーズコメット	10,000
プレビリアン（P無し）	5,000
ヒットジアイス（１P用）	12,000
マスターオブウェポン	12,000
MJ-12（F2）	7,000
メタルブラック	42,000
ライディングファイト	25,000
ライトブリンガー	26,000
陸海空	7,000
リターンオブインベーダー	12,000
ルナーク（F2）	10,000
レイフォース	30,000
アトラス	
オーマイガー	2,000
マジカルクリスタル	6,000
テクモ	
ガンディーラー	1,000
がんばれギンくん	6,000
ガズラー	23,000
サンダードラゴン（雷龍）	7,000
スイマー	20,000
スーパーピンボールアクション	4,000
ソロモンの鍵	36,000
タンクバスターズ	4,000
WWFレッスルフェスト	2,500
闘姫伝承	秘密
能力向上委員会	4,000
クイズ	
クイズクレヨンしんちゃん	2,000
クイズクレヨンしんちゃん2	2,500
クイズめくるめくストーリー	1,000
クイズＦ１ワンツーフィニッシュ	3,000
クイズDNAの反乱	1,500
クイズ殿様の野望	1,500
クイズ殿様の野望2	8,000
クイズ三国志	2,000
クイズTV合衆国	2,500
クイズココロジー2	2,000
クイズハテナの冒険	2,000
クイズカプコンワールド2	4,000
セガ	
アフターバーナーⅡ（P無し）	25,000
イチダントアール	5,000
MVP	3,000
クラッチヒッター	2,000

コラムスⅡ	2,500
スタックコラムス	2,900
ずんずん教の野望	5,000
タントアール	2,000
登竜門	5,000
ドラゴンボールZ　VRVS	12,000
忍者プリンセス	37,000
ぷよぷよ通	7,000
アンタジーゾーン	18,000
フューチュースパイ	22,000
ベイルート	5,000
ボトボト	2,500
ザ　Jリーグ1994（サブ）	1,000
バーニングライバル（サブ）	3,000
ロボコップ	7,000
カプコン	
スーパーストⅡ（ロム）	3,000
スーパーストⅡX（ロム）	4,500
ストZERO（ロム）	3,000
ストZERO2（ロム）	秘密
ヴァンパイア（ロム）	4,000
ヴァンパイアハンター（ロム）	9,500
サイバーボッツ（ロム）	23,000
D&Dタワーオブドーム（ロム）	秘密
D&Dシャドーオーバーミスタラ（ロム）	秘密
CPSⅡ	秘密
Ｆ１ドリーム	3,000
Ｆ１ドリーム2	3,000
キングオブドラゴン	14,000
サイドアームス	14,000
ストリートファイター	17,000
ストリートファイターⅡ	5,500
ストⅡダッシュ	5,500
ストⅡダッシュターボ	8,000
闘いの挽歌	28,000
チキチキボーイ	17,000
天地を喰らうⅡ	15,000
バース	20,000
マッスルボマー	6,000
USネイビー	18,000
ロックマン　ザ　パワーバトル	13,000
コナミ	
悪魔城ドラキュラ	70,000
XEXEX	25,000
ガイアポリス	19,000
クレージーコップ	5,000
クォース	6,500
グラディウス	28,000
グラディウスⅡ	24,000
サプライズアタック	4,500
スラムダンク	10,000
出たな‼ツインビー	6,500
パンクショット	4,000
パロディウスだ！	5,000
ビットファイター	9,000
ヘクシオン	3,000
メガゾーン（US）	8,000
東亜プランニング	
達人王	14,000
タツジン	6,000
ドギューン	11,000
バツグン	25,000
V-V	8,000
バンプレスト	
アルチメイトテニス	1,000
ウルトラマン	2,000
ウルトラマン倶楽部	3,000
ウルトラ警備隊	27,000
SDガンダムサイコサラマンダー	4,000
隠忍（オニ）	23,000
仮面ライダーバトルレーサー	8,000
機動戦士ガンダム	3,000
戦国エース	17,000
ドラゴンボールZ	10,000
UPL	
シュトラール	11,000
タスクフォースハリアー	9,000
バンダイク	7,000
ジャレコ	
ゲーム天国	25,000
早押し王座決定戦	6,000
ビックストライカー	4,000
フォーメーションZ	16,000
わいわいジョッキーゲートイン	15,000
データーイースト(DECO)	
ウルフファング	23,000
空手道	9,000
強行突破（海外）	4,000
クルードバスター	7,500
ジョー＆マックリターンズ	14,000
シークレットエージェント	7,000
スタジアムヒーロー	3,000
ドリームサッカー'94	9,000
バーディートライ	6,000
B-WING	22,000
ファイティングファンタジー	18,000
ファイターズヒストリー	3,000
魔境戦士（P無し）	4,000
魔境戦士（P付き）	34,000
マジカルドロップ	7,000
SNK	
アテナ	35,000
EDF	5,500
ヴァンガードⅡ	23,000
SA-R	7,000
SRD	5,000
ストリートスマート	7,000
HAL21	10,000
カネコ	
ギャルズパニック	6,500
テクノス	
コンバットライブス	1,800
ダブルドラゴン3	4,000
バトルレーン VOL5	8,000
マジカルエラーを探せ	1,500
NAMCO	
ゼビウス	12,000
ギャラガ	10,000
ギャラガ88	20,000
ガントレット	15,000
源平討魔伝	30,000
エメラルディア	3,000
マッピー	35,000
アサルト（P付き）	50,000
リブルラブル	32,000
ピストル大名の冒険	10,000
バーニングフォース	22,000
爆突機銃艇	22,000
熱闘！激闘！クイズ島	2,000
グレートスラッガーズ	1,500
ワールドスタジアム'93激闘版	7,000
スーパーワールドスタジアム'95	5,000
球界道中記	8,000
ナムコクラシックコレクション VOL1	21,000
ナムコクラシックコレクション VOL2	37,000
コズモギャングザパズル	4,000
コズモギャングザビデオ	8,000
ナックルヘッズ	12,000
スーパーパックマン	30,000
アウトフォクシーズ	28,000
ネビュラスレイ	16,000
ディグダグ	12,000
スプラッターハウス	25,000
ローリングサンダー2	12,000
ワンダーモモ	50,000
NAMKO　ロム	
ワースタ'93激闘版（システムⅡ　ロム）	1,000
麻雀	
七次元の妖精境	2,500
熱血麻雀宣言	2,500

麻雀クラブ90's	3,000
ギャルの告白	1,500
麻雀カルチャークラブ	1,500
とってもE雀	2,500
麻雀ファンクラブ	1,500
麻雀吉本劇場	2,500
麻雀早くヤッてよ	2,500
麻雀グランプリギャル	2,500
麻雀大予言	1,500
麻雀キャンパスハンティング	2,500
アイドル雀士スーチーパイⅡ（JALECOメガ32）	32,000
麻雀ビタミンC	3,000
麻雀革命	1,500
リアル麻雀牌牌	4,000
麻雀いかがですか	2,500
セーラーウォーズ	7,000
ねらえトップスター	2,000
麻雀ラマン	3,000
麻雀同級生	9,000
プリンセスリーグ（JALECO）	2,000
スーパーリアル麻雀PⅡ	7,000
スーパーリアル麻雀PⅣ	10,000
所さんのまーまーじゃん	2,000
業務用NEO GEO	
キングオブファイター'94	2,500
キングオブファイター'95	12,000
キングオブファイター'96	秘密
餓狼伝説	1,000
餓狼伝説3	1,000
餓狼伝説スペシャル	2,500
龍虎の拳2	2,000
龍虎の拳外伝	4,500
サムライスピリッツ	2,000
真サムライスピリッツ	2,500
サムスピ斬紅郎無双剣	2,500
ワールドヒーローズ2JET	2,000
ワールドヒーローズパーフェクト	4,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	2,000
ジョイジョイキッド	5,000
ラストリゾート	3,000
得点王	1,500
得点王2	2,000
得点王3	8,000
2020年スーパーベースボール	3,000
ミューティションネイション	2,500
ザ　スーパースパイ	2,000
パニックボンバー	6,000
サイバーリップ	2,000
バルスター	5,000
雀神伝説	2,000
ファイヤースープレックス	2,000
キングオブモンスター	1,000
キングオブモンスター2	2,000
バーニングファイト	1,000
フットボールフレンジー	3,000
その他	
アグレス（海外）	5,000
アルファックスZ	7,000
赤丸急上昇ドントアール	7,000
ウイッツ	5,000
エクストリームダウンヒル	7,000
キース&ルーシー	10,000
グランドクロス（P付き）	8,000
サンダー&ライトニング	5,000
サウロ	7,500
上海	4,000
上海Ⅲ	18,000
疾風魔法大作戦	16,000
スーパーフォーミュラー	2,000
スパイナルブレイカーズ	7,000
スカッシュ	3,000
スカイランサー	5,000
スーパーバレーボール	2,500
スーパー上海	9,000
ストームブレード	15,000

セルフィーナ	9,500
戦国ブレード	45,000
中國龍	13,000
テラフォース	8,000
牌砦	4,500
ドンキーコングⅢ	15,000
プリメーラ	3,000
ブロックカーニバル	3,000
ブルーホーク	5,000
ポパイ（海外）	15,000
マッドシャーク	15,000
Mr.Do vs　ユニコーン（アンプ無し）	15,000
五月陣戦	5,000
レゾン	7,500
連珠賞族	8,000
各社ロム	
SEGA ST-V	
バーチャファイターリミックス（ロム）	2,500
バーチャファイターキッズ（ロム）	6,000
ばくばくアニマル（ロム）	3,000
TAITO Ｆ３	
あっかんべーだー（ロム）	8,000
ハットトリックヒーロー'95（ロム）	2,000
逆鱗弾（ロム）	12,000
バブルシンフォニー（ロム）	3,000
ダライアス外伝（ロム）	5,000
パズルボブル2（ロム）	8,000
パズルボブル2X（ロム）	10,000
カイザーナックル（ロム）	2,000
究極タイガーⅡ（ロム）	3,000
森口博子のクイズでヒューヒュー（ロム）	2,000
クイズシアター（ロム）	2,000
KONAMI GX	
ツインビーヤッホー！（ロム）	3,000
対戦ぱずるだま	2,000
沙羅曼蛇Ⅱ（ロム）	3,000
セクシーパロディウス（ロム）	10,000
JALECOメガ32	
アイドル雀士スーチーパイⅡ（ロム）	1,000
キララスター（ロム）	3,000
SEIBU	
バイパーフェイズ1new（ロム）	2,000

※中古の価格は全て消費税込みのものです

★コントロールBOX及び基板高く買取りまっせ!!

最新ゲームの予約受付中★カプコン「ストⅢ」、セガ「バーチャ3」など待ってまーす。

シグマ電子



AV-5000　￥26,000

シグマ電子



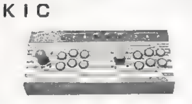
Σ-8000　￥15,800

ＫＩＣ



パナツインロング　￥38,000

ＫＩＣ

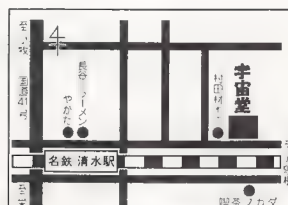


パナカスタムロング￥34,000

ボードマスター



￥特価



宇宙堂おすすめのゲーセンへ今すぐGO‼
徹底的に安い10～30円‼
★江南は江南ちびっ子センター
名古屋は天白区八事交差点のももたろう
名古屋は昭和区曙通のゴジラ屋
春日井は不二ケ丘のゲームセンターリサ

新品・レトロ基板の予約OK‼
（欲しい基板を貴方のためにおさがしします。）

通販は
ヤマトコレクトサービス（代引）か現金書留にてお願いします。

ショップは
ひやかしついでに遊びにきてね。

創業24年　マニアの恋人　㈱宇宙堂

新住所：〒462名古屋市北区大杉2-2-19宇宙堂ビル
TEL：052-916-1407/FAX：052-916-1502
営業時間：朝9：30～深夜12：30（皆気楽にTELください）

買い取り表です。お得な交換始めました。

1Kは千円です。買い取り対象の商品の販売はしておりません。買い取り表は1ヶ月前の価格です。必ず担当にTELしてください。

買い取り注意事項

- ●学生、18歳未満の方は親の同意書が必要になります。
- ●商品の送料はお客様負担でお願い致します。
- ●代金は銀行振込させて頂きます。
- ●買い取りさせて頂いた商品に関しての返品は致しません。
- ●故障品、買い取り出来ない商品に関しては返品致します。
- ●注意を守らない場合、当社に掛かる負担金を請求させて頂きます。
- ●買い取り値段の変更がある場合もありますので、必ずお電話にて確認後送って下さい。

交換システムの説明

商品1万円の買い取りの場合

○現金なら1万円振り込みます

○交換なら1万1千円分（追い銭でそれ以上の商品も可）と交換いたします。

1割お得です

ア行	
アウトフォクシーズ	15K
アクウギャレット	23K
アラビアンマジック	14K
アンダーカバーコップス	13K
アラビアンファイト（4P）	10K
アステリクス	8K
エイトフォース	9K
ST－Vマザー	45K
X－MEN（コナミ）	8K
カ行	
ガンネイル	6K
海底大戦争	18K
グリッドシーカー	7K
ゴールデンアックスII（4P）	20K
豪血寺一族II	10K
豪血寺一族III	15K
サ行	
サイキックフォース	30K
サイレントドラゴン	6K
サンセットライダーズ	16K
サンドスコーピオン	5K
サンダードラゴンII	15K
サンダーフォックス	8K
ジオストーム	10K
ジョー&マックリターンズ	10K
シャドーフォース	6K
ジャッキーチェン	18K
JJスコーカーズ	7K
G.Iジョー	18K
スーパースラムズ（バンプレ）	15K
ストームブレード	20K
スノーブラザーズII	10K
スーパーフットボールチャンプ	75K
ストライカーズ1945	40K
スターグラディエーター（ケーブル付）	45K
ゼビウス3D／G	30K
ゼロチーム	17K
セーラームーン	20K
戦国エース	9K
ソウルエッジ	35K
ソウルエッジII	40K
タ行	
ダブルウイング	9K
ダークエッジ	6K
タンクフォース	12K
ダンクマニア（ケーブル付）	20K
達人王	6K
大王	16K
ツインイーグルII	23K
デカスリート	80K
デカスリート（ソフト）	30K
鉄拳（コネクタ付）	40K
鉄拳II（コネクタ付）	60K
鉄拳II VerB，C，D（コネクタ）	80K
闘姫伝承（エンジェルアイズ）	20K
首領蜂	26K
ナ行	
ナイトスラッシャー	20K
ナックルバッシュ	9K
ナックルヘッズ	5K
ナムコクラシックVOL II	32K
ノストラダムス	7K
ハ行	
バイオレントストーム	20K
バッキーオヘア	12K
バツグン	10K
ビーラップボーイ	6K
ヒーテッドバレル	8K
フック	8K
Vゴールサッカー	5K
ファイナルスターフォース	7K
ファイヤーバレル	15K
ブラッドブラザーズ	5K
プライムゴールEX	10K
ポケットギャルDX	9K
ボンバーマンワールド	10K
マ行	
マッドシャーク	10K
マーシャルチャンピオン	7K
マッハブレイカーズ	25K
マクロス	6K
マジンガーZ	10K
ミスティックウォーリアー	18K
メタモルフィックフォース	22K
ラ行	
ラピッドヒーロー	15K
雷電	9K
雷電II	30K
雷電DX	40K
龍神	8K
レジオネア	10K
レイストーム	73K
ロボコップII	7K
64番街	10K
ワ行	
ワールドラリー	10K
ワールドラリーII	42K
ネオジオ	
神凰拳	4K
キングオブファイターズ95	5K
ビッグトーナメントゴルフ	8K
忍者マスター	5K
ダンクドリーム	4K
ダブルドラゴン	5K
ソニックウイングスIII	4K
オーバートップ	4K
ネオドリフトアウト	4K
ネオジオハード（1スロ）大	8K
ネオジオハード（1スロ）小	10K
ネオジオハード（2スロ）	14K

VF3基板販売中！鉄拳3予約中！

年内当社を支えてくださいましたお客様に感謝致します

販売表です

筐体販売価格

セガ	エアロシティー	（W660 D830 H1320）	¥40,000より
セガ	アストロシティー	（W750 D905 H1443）	¥120,000より
カプコン	Qグランダム25	（W800 D965 H1425）	¥65,000より
ジャレコ	ボニーマークIII25	（W600 D740 H1060）	¥35,000より

注意：筐体の支払いは、代引き出来ません。
入り口の幅をはかって、注文してください。
基本的に返品は受け付けておりません。（返品の場合は買い取りになります。）
発送は入金確認後1週間ぐらいかかります。（整備の為）

パナツイン・パナカスタム・コンボAV取扱店!!

- ●代引き出来ない商品もあります。また代引きの際は手数料もお支払い下さい。商品は全て着払いで発送致します。
- ●故障以外の返品は一切承りません。尚、商品がお手元に届いた次の日までにお電話が無い場合の返品は故障と認めませんのでご了承下さい。
- ●基板の価格、在庫は常に動いております。最新基板リストは80円切手2枚同封の上、GM係までお手紙ください。
- ●来社の際は、必ず担当に伝えた後来社下さい。
- ●当店の価格は全て消費税は含まれておりません。
- ●届きました商品の納品書等は必ず目を通して下さい。
- ●商品に関する全ての質問はお客様の方からお願いします。
- ●商品内容の質問にはお答えしかねます。ご了承下さい。

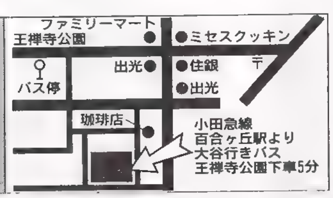
来社出来なくてもローン組めます 最高36回

カプコンPCB	
1942	¥7,000
魔界村	¥18,000
ドカベンII	¥10,000
ブラックドラゴン	¥18,000
マッドギア	¥10,000
キングオブドラゴン	¥12,000
ニモ	¥42,000
ナイツオブザラウンド	¥14,000
ブニッキーズ	¥5,000
CPS－IIマザー	¥30,000
ストゼロ（サブ）	¥3,000
ヴァンパイアハンター（サブ）	¥4,000
ロックマン2（サブ）	¥15,000
スーパーパズルファイターIIX（サブ）	¥12,000
エイリアンVSプレデター（サブ）	¥32,000
パワードギア（サブ）	¥18,000
D&D（サブ）	¥25,000
D&DII（サブ）	¥40,000
F1ドリーム	¥8,000
タイトーPCB	
フロントライン	¥5,000
バブルボブル	¥15,000
チャイニーズヒーロ	¥18,000
奇々怪界	¥6,000
レイフォース	¥18,000
ドンドコドン（F2込）	¥3,000
メタルブラック（サブ）	¥18,000
ガンフロンティア（サブ）	¥28,000
パズルボブル2（サブ）	¥3,000
ナムコPCB	
ギャラガ	¥7,000
ニューラリーX	¥24,000
ギャプラス	¥18,000
リブルラブル	¥25,000
ドルアーガの塔	¥35,000
ロンバーズ	¥32,000
ギャラガ88	¥21,000
メルヘンメイズ	¥35,000
ワースタ92	¥4,000
ワースタ93	¥3,000
コズモギャングザビデオ	¥7,000
バーニングフォース	¥20,000
源平討魔伝（ロム）	¥3,000
デンジャラスシード（ロム）	¥6,000
倉庫番DX（ロム）	¥3,000
ブラストオフ（ロム）	¥7,000
ネビュラスレイ	¥17,000
アイレムPCB	
ムーンパトロール	¥12,000
10ヤードファイト	¥3,000
ジッピーレース	¥3,000
エアーデュエル	¥5,000
R－TYPEレオ	¥12,000
R－TYPE	¥10,000
ギャロップ	¥3,000
ロードランナー4	¥23,000
麻雀PCB	
恋いコイしましょ	¥10,000
セーラーウォーズ	¥4,000
レモンエンジェル	¥8,000
同級生	¥4,000
同級生SP	¥10,000
リアル麻雀PIII	¥5,000
リアル麻雀PV	¥5,000
リアル麻雀PVI（新品）	¥23,000
リアル麻雀PVI	¥18,000
プリティーセーラー18禁	¥18,000
セガPCB	
アッポー	¥20,000
ロボレス2001	¥12,000
エンゼルキッス	¥25,000
フラワー	¥10,000
ボナンザブラザーズ	¥3,000
ダークエッジ	¥13,000
スパイダーマン	¥10,000
ずんずん教の野望	¥7,000
ぷよぷよ通	¥5,000
テトリス	¥3,000
イントロドンドン（カセット）	¥15,000
上海万里の長城（カセット）	¥18,000
バーチャファイター（基板）	¥4,000
ラストブロンクス（基板）	¥180,000
ファイティングバイパーズ（基板）	¥150,000
ウイングウォー純正コンパネ	¥12,000
コナミPCB	
新入社員トオルくん	¥8,000
ロードファイター	¥10,000
トライゴン	¥15,000
A－JAX	¥30,000
スラムダンク（4P用サブ無）	¥7,000
進め対戦パズルだま	¥12,000
ダダンダーン	¥28,000
セクシーパロディウス（サブ）	¥12,000
大好キッス（サブ）	¥10,000
パロディウスだ！	¥4,000
ガイアポリス	¥15,000
ジャレコPCB	
バルトリック	¥48,000
銀河任侠伝	¥38,000
ロッドランド	¥12,000
ロッドランド（サブ）	¥10,000
麻雀キララスター（サブ）	¥3,000
テトリスプラス（サブ）	¥3,000
その他PCB	
エクスドリームダウンヒル	¥3,000
アラビアン	¥9,000
ススメ！マイルスマイル	¥8,000
Mr.DOワイルドライド	¥8,000
ジンジンジップ	¥10,000
忍者君	¥12,000
ラビオレプス	¥18,000
キャノンダンサー	¥15,000
ファイヤートラップ	¥20,000
スターフォース	¥20,000
Rシャーク	¥15,000
バトルガレッガ	¥38,000
弩号層圏（レバー付）	¥45,000
クイズ赤丸急上昇	¥5,000
スーパーイーグルショット	¥3,000
もうぢゃ	¥3,000
パズル番長	¥4,000
ねらってチュー	¥4,000
連珠貴族	¥10,000
上海	¥5,000
上海3	¥20,000
スーパー上海	¥15,000
五月陣戦	¥8,000
マクロスII	¥10,000
V－5	¥7,000
ハチャメチャファイター	¥9,000
データーPCB	
カルノフ	¥7,000
チェルノブ	¥23,000
マジカルドロップ	¥3,000
魔境戦士（レバー付）	¥30,000
マジカルドロップ＋1	¥12,000
ネオジオ	
ステークスウイナー	¥5,000
パルスター	¥3,000
ギャラクシーファイト	¥3,000
マジカルドロップ2	¥15,000

奉仕品

（1万円以上お買い上げの方に限ります）
（個数に制限は有りません。幾つでも可）

ゴルフィンググレイツ2（サブ・P無し）	¥300
対戦パズルだま（サブ）	¥300
ツインビーヤッホー（サブ）	¥500
沙羅曼蛇2（サブ）	¥800
究極タイガーII（サブ）	¥800
森口クイズ（サブ）	¥800
アッカンベーダー（サブ）	¥1,000
エレベーターアクションリターンズ（サブ）	¥1,500
クイズ地球防衛軍（サブ）	¥100
ワースタ90（ロム）	¥100
ワースタ89（ロム）	¥100
ソニックザファイター（ロム）	¥5,000
バイパーフェーズ1（サブ）	¥500
ベストバウトボクシング（サブ）	¥300
早押し王座決定戦（サブ）	¥500
エンゼルキッス（サブ）	¥800
ゲーム天国（サブ）	¥1,500
ヴァンパイア（サブ）	¥1,000
麻雀ハイパーリアクション（サブ）	¥500
スーパーリアル麻雀PIV（サブ）	¥1,000
エメラルディア	¥1,200
コズモギャングザパズル	¥1,200
ワースタ94	¥800
ワースタ95	¥1,000
ドッチボール	¥1,000
メインスタジアム	¥1,000
スーパーバレー91	¥800
ピンボールアクション	¥1,000
ワールドカップ90	¥800
琉球	¥1,200
MVP	¥1,200
ザ・高校野球	¥1,000
フリーキック	¥1,000
マジカルエラーを探せ	¥800
アテナのハテナ	¥500
クイズショーバイショーバイ	¥300
クイズ学問のススメ	¥500
カプコンワールド	¥500
ビジランテ	¥1,500
マジカルクリスタル	¥2,000
機動戦士ガンダム	¥1,500
Dr・トッペルン探検隊	¥2,000
中華大仙	¥2,000
Jリーグ1994	¥2,000
メジャータイトル	¥2,000
F1グランプリ	¥800
レッスルウォー	¥1,200
アルチメイトテニス	¥2,000
牌砦	¥1,000
フラッシュポイント	¥1,200
登龍門	¥1,200
ドリームサッカー	¥2,500
IQブロック	¥800
ビーチバレー	¥2,500
所さんのまーまー雀	¥500
ウイングウォー純正コンパネ	¥5,000
VF電源	¥3,000
カプコンワールドII	¥2,000



求人倍増! 就職抜群! 生徒の作画能力と充実のマシン環境に業界が注目!!

完璧!コンピューターゲーム科

アニメの技法がゲーム制作に生きる!

新鮮なストーリー、ユニークなキャラクター、美しい画面をつくる背景画、自然な動きの動画描写。これらはゲーム制作にたずさわって初めてわかるアニメーションの技法。開発マシンはもちろん、作画技術の修得はゲームデザイナーになるための重要な要素のひとつだ。



↑PowerMacでの実習。チームを組んでゲーム制作実施。



↑GATEWAY2000での実習。　↓PC-98での実習。



9年4月生　願書受付中





現場でやっていることを授業で学ぶ!

マシン環境が充実しているこの学院のコンピューターゲーム科では、ゲーム制作のノウハウはもちろん、アニメーションの技法についても学習できるのが利点です。また、先生は現役のゲームデザイナーの方たちなので、わからないことや知りたいことは親身になって教えてくれます。いまは制作チームを組んでシューティングゲームやRPG、3Dアニメーションなどの制作実習に取り組んでいます。
(コンピューターゲーム科2年在学・神田 毅)

体験入学実施中!

2月8日・土	3月8日・土
5月10日・土	6月14日・土

参加希望の方は、ハガキに住所・氏名・年令・学年(職業)・参加希望学科名・参加人数(父母の同伴可)を明記して、お申し込みください。折り返し案内状を送付します。

97年度生・各科願書受付中!

- ◆アニメーション科
- ◆アニメーション声優科
- ◆コンピューターゲーム科
- ◆エアーブラシ彩色科
- ◆アニメーション美術科
- ◆漫画家プロ養成科
- ◆アニメキャラクター科
- ◆イラストレーション科
- ◆漫画原作シナリオ科
- ◆コミック編集者養成科



社団法人・日本漫画家協会賛助会員　社団法人・日本映画テレビ技術協会会員　財団法人・日本視聴覚教育協会会員

東京アニメーター学院

〒101 東京都千代田区三崎町3-4-9 Tel 03-5276-1511(代)

入学案内書　住所・氏名・電話番号・雑誌名(　月号)を明記、切手250円分同封で請求。

ゆえに最終兵器と目される？

DEAD OR ALIVE

デッドオアアライブ

雷道は基板タイマーによって、対戦で使用可能になる。多分ないと思うけど、まだ出現してない台ってある？

担当：オレたちのオーレ　文責：アディオスToshi

ライドウ		
打撃	ボディブロー	⇨Ⓟ
	ストマッククラッシュ	⇨ⓅⓅ
	ダブルハンマー	⇦Ⓟ
	地旋刀	⇙Ⓟ
	スマッシュ	⬊Ⓟ
	天突	⇗Ⓟ
	キックアッパー	⇗Ⓚ
	二起脚	⇗ⓀⓀ
	神突	⇧Ⓟ
	破幻蹴	⇧Ⓚ
	柳影刀	⇖Ⓟ
	月輪脚	⇖Ⓚ
	雷震撃	⇨⇨Ⓟ
	烏牛擺頭	⇙⇨Ⓟ
	スイングダブルハンマー	⇨⇦Ⓟ
	リバースダブルハンマー	⇨⇦ⓅⓅ
	ショルダータックル	⇦⇨Ⓟ
	斬捶	⇩Ⓟ+Ⓚ
	ケンカキック	⇨⇨Ⓚ
	ティ・カウ・トロン	⇨Ⓚ
	ニースピンキック	⇨ⓀⓀ
	足刀蹴り	⇘Ⓚ
	破魔槍蹴り	⇘Ⓚ⇘Ⓚ
	レッグスパイク	⇙Ⓚ
	ヒールハンマー	⇦Ⓚ
	上段正拳突き	Ⓟ
	正拳・上段蹴り	ⓅⓀ
	連弾	ⓅⓅ

打撃	昇連弾	ⓅⓅⓀ
	連月砕	ⓅⓅ⇖Ⓚ
	三連弾	ⓅⓅⓅ
投げ	天崩轟雷衝	⇩⇘⇨⇦⇨Ⓟ+Ⓚ
	十字絡み	Ⓗ+Ⓟ
	首切り投げ	⇩⇘⇨Ⓟ
	肩車投げ	⇩⇙⇦Ⓟ
	四方投げ	⇨⇨⇦Ⓟ+Ⓚ
	ネックハンギングツリー	⇦Ⓗ+Ⓟ
	硬開三皇鎖	⇦⇩⇙Ⓟ
	風車式バックブリーカー	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ
	斬首閃(敵しゃがみ中に)	⇩Ⓗ+Ⓟ
	ジャパニーズオーションボム(敵しゃがみ中に)	⇘⇘Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ
	裏投げ(敵背後から)	Ⓗ+Ⓟ
	落龍衝(敵背後から)	Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ
D・H	蹴撃獲投(敵中Ⓚに)	⇩⇙⇦Ⓗ
D・H	ヘッドロック	⇩⇘⇨Ⓗ
	ブルドッキングヘッドロック(ヘッドロック中に)	⇦⇦Ⓗ
	タックル	⇨⇘⇩Ⓗ
	ジャイアントスイング(タックル中に)	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓗ
	チョークスラム	⇨Ⓗ
	チョークスラム	(前ジャンプ着地際) Ⓗ
	チョークスラム	(上ジャンプ着地際) Ⓗ
	チョークスラム	(後ジャンプ着地際) Ⓗ
	幻影	⇨⇨Ⓗ
	裂空迅雷殺	⇨⇙⇩⇘⇦Ⓗ
	裏雷薙ざ(敵背後から)	⇨Ⓗ
追い打ち	奈落突き	⇧Ⓟ
	ストンピング	⇘Ⓚ

雷道 対戦に乱入！

ムックのインタビュー記事を読んだ人は薄々気づいてたと思うが、タイマーによって雷道がプレイヤーキャラとして使用できる。

CPU戦でも分かるように、このキャラは技数が（他キャラからの流用により）非常に豊富。それを知っている人は「対戦で使うと強過ぎる」と思うのではないだろうか？

しかし、そんなことはない。使える技を多く持っていても、その個々の性能は意図的に落とされているからだ（投げ、OHは別）。よって強過ぎることはないはず。

ちなみにオリジナル技は下の2つだけなので、戦法上特別な部分はない。



わずかに発生が遅い。ゆえに空中コンボも決めにくい。



本家ジャンの二起脚と同時にコマンドを入力…。

天崩轟雷衝

CPUがバリバリ使ってくる、パイルドライバーの強力版といった感じの投げ技。通常の威力は風車式バックブリーカーとドッコイだが、Dゾーンでの爆発技だから、その辺で使い分けていきたい。

欠点はコマンド入力のフレーム数がかかり過ぎることで、慣れないと難しい。

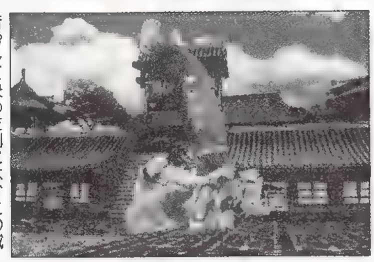


D爆なら超威力。しゃがみ投げ（JOS）にも注目。

裂空迅雷殺

幻影から腕固めに移行させたような、オリジナルOH。

この技、とにかく出すのが難しい。コマンドに沿って正確に入力しても、なかなか出せないはずだ。コツはとにかくスピード。正確さは二の次にして、考えられる限り素早く入力しよう。で、威力はというと…。たいして高くない。



苦労して決めた割には、この威力。モーションはハヤブサ。

デドアラCPUクリアへの道

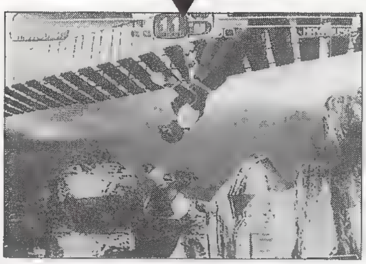
CPU戦

「勝てるときは簡単に勝てるのに…」そのつかみ所のなさが、このゲームのCPU戦だ!

担当：アディオスToshi

　最近の格闘ゲームの中では、このデドアラのCPU戦は難しい部類に入るだろう。しかし、CPUは強ければ強いほど、パターンにはまりやすいもの。
　ま、飛び抜けて強いわけでもないが、やはりパターンにはめやすいので、まずは前号でも紹介した共通パターンを軽く復習しておこう。
　基本コンセプトはホールドを誘って投げる。全キャラ共通の誘い技「⇒Ⓟ(自分左側)」を、すからないようにCPUに当て(ガードも可)、投げ技のコマンドを入力。CPUがホールドを出すことによって間合いが広がるので、その場で良し。
　以下これを繰り返すわけだが、⇒Ⓟは⇒ⓅⓅと出るならそちらのほうがやりやすいぞ。
　これだけでは勝てない、という人は下段からを参照してくれ（ハヤブサ以前は省略）。


⇒Ⓟ（相手右側）で出る技を、うまく接近して当て…、


投げ技を入力。通常投げはやめておこう。

VS ジャン・リー

　4人目だが、共通パターンではハメにくい。常に打撃を出していて、こちらの誘いに関係なく暴れているのが原因だ。
　対戦においてもそうだが、そういった相手はガードをおろそかにしがち。よって、こちらも適当な打撃を出していくだけで勝てる。しかし、ペースを握られると攻撃力が高いだけに、ちとやっかい。
　このCPUのペースの作り方は、いたって単純でⓅⓅⓅで入って選択肢を迫るというもの。ドラゴンキャノンかロースピンキックか、OHかという具合。
　これのガード（かわし）に自信のない人は、とりあえず立ちガードオンリーでドラゴンキャノンを待とう。暴れるのが一番最悪だぞ。
　ドラゴンキャノンをガードしたら、その場で投げ技を入力。コマンドが後方向で終るコマンド投げなら、少しダッシュしたほうがいい。



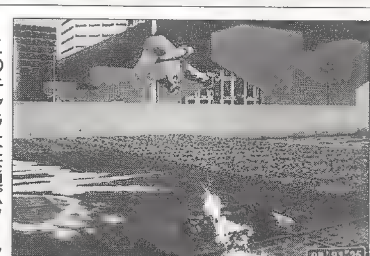

あんた、マジで暴れすぎ。そこで出すか?


ⓅⓅⓅ…ときたら、とりあえずキャノン待ち。

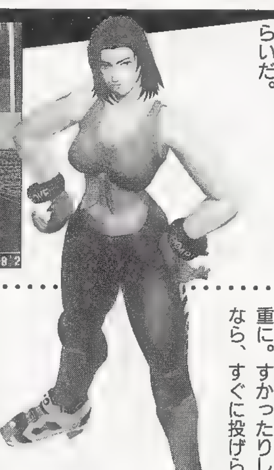

返し技で投げ技。カウンターも伴って高威力!

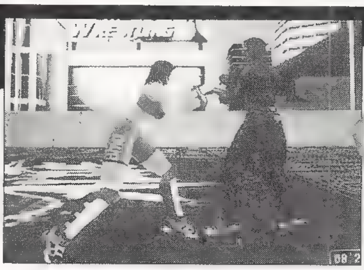
VS ティナ

　このキャラは共通パターンに最もよくハマる。なんせ何もしなくてもOHか投げ技を狙ってくるから、ずっとガードしててOHのモーションを見て投げ技を入れてもいいぐらいだ。
　その代わり（当然だが）ホールドは絶対に入力してはいけない。どんなに意表を突いた形でも、CPUにはまったく関係ないぞ。
　また打撃技も、出すなら慎重に。すかったりしようものなら、すぐに投げられる。特に下Ⓟに対する反応が凄く、ほとんどOHでとられるのは当然。ヘタするとバックダッシュですかしてしゃがみ投げまで入れる始末。
　そんな感じで、仕方なく投げ技をくらった後、素早く起き上がらないでいると、ティナはだいたいダウン攻撃にくるはず。
　そうなったら必ず横転で避けて、タップリ硬化しているところに投げ技を入れよう。うまくいけば背後投げになる。


投げられた後のダウン攻撃には横転。


起き上がって投げ。ここぞとばかりに背後投げだ!




ボ〜と待っててもくるんだから、誘う必要ナシ?

VS バイアン



いや、2発出るから1発目をすかっても…。

ティナは投げ技も多く絡めてくるが、バイマンはほとんどOHだけ。もちろん、それでもパターンにはまるには十分。

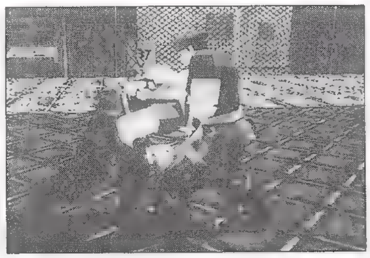


ただOHばかり狙われると、打撃技が吸われやすくなってしまい、チョークスリーパー程度ならいいが、たまに高威力のやつにかかってしまうのが非常に痛い。

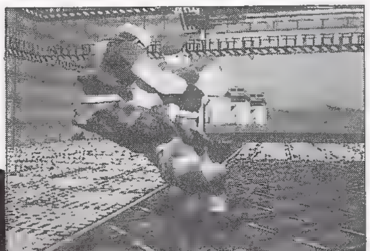
つまり、スタンディングアームロックか軸足払いからの3連OHを指すわけだが、確率的には軸足払いのほうが多いようだ。

だいたい2連くらいで失敗してくれるが、念のため投げ抜けは入れておくべし。

話を共通パターンに戻そう。誘い技を当てた後、高確率でOHを出してくることは間違いないが、たまにショルダータックルも出してくるので注意。これに投げ技を入力していると、カウンターで大ダメージを被るので、その流れになったら、誘い技↓打撃技を繰り返していこう。

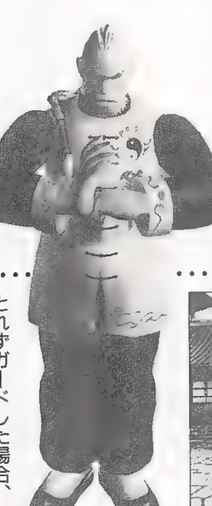


入ってるわけね。これならまだいいが…。



だから、OHでこいよオ〜。

VS ゲン・フー



最初に基本パターンには、ばっちりハマるということだけは言っておこう。

しかし、このキャラ、順番も遅いだけあって人によっては最強と言う人さえいるのだ。

その理由の一つに、確実なDHが挙げられる。ほとんどの打撃技をさばくのだから、そりゃあ〜強い。

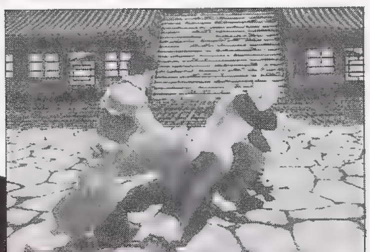
しかも、その後は単把が確定。これだけならまだいいが、前掃腿も絡めてきて、喰らわないように手を出したりすると鳥牛擺頭で大ダメージ…。

よって、ゲン・フーに確実に勝とうと思うなら、余計なことはせず、基本パターン一筋。ロボットに徹してしまおう。

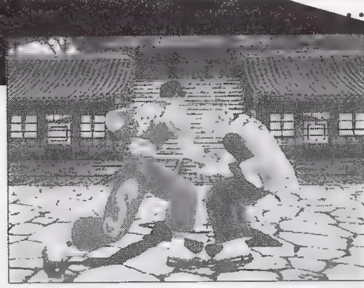
ちなみに前掃腿を下DHでとれずガードした場合、しゃがみ投げが返し技となる。が、→Ⓟもタイミングはシビアだが、硬化中に入れることが可能。当然、しゃがみ状態中に入るから、空中コンボに。ティナ以外は、しゃがみ投げよりもこちらをお薦め。



前掃腿には硬直がタップリ。ガードできたら。

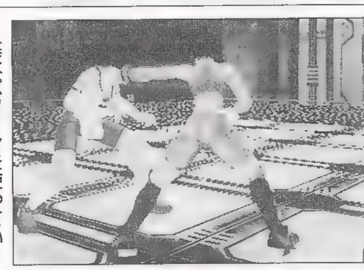


DHがうま過ぎ。その後の択にも長けてる。



すぐに→Ⓟ。空中コンボにつなげろ〜

VS かすみ



誘い技の後に投げ技ばかりを入力しないで…。

基本パターンを使っていくと、ゲン・フーよりも、どのCPUよりも強いと感じてしまうはず。

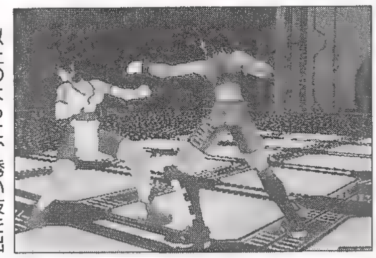
だからと言って、基本パターンが通じないと言ってるわけではなく、勝率は落ちるが勝てる。

ただ、もっと勝率を上げるためには、それなりの応用が必要だ。

まず、誘い技↓投げ技を延々繰り返さないこと。打撃技を出してくることも多いので、誘い技↓ⓅⓅ…とかすると良い。

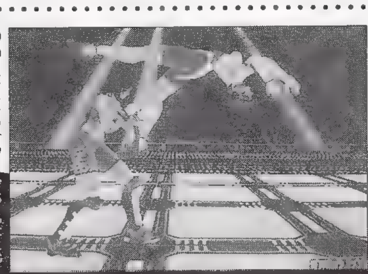
一応、かすみが出してくる打撃技がⓅⓅ…だったら勝てないが、それはほとんど連月砕。ガード後に反撃するか、DHで背後をとって大ダメージを与えてやろう。





打撃技で押しても、かすみには有効。

以上のように、誘い技を出してたら待つか、打撃技で押すか、投げ技を入力するかの3択を読み勝つようにすれば、苦もなく勝てる。当たり前だが…。ま、一番固いのは誘い技↓打撃技だと思うが…。



ⓅⓅときたらサマーだ。受け流せたらウハウハ。

受け身が取りにくい！ レイ・ファン デンジャーゾーンでの空中コンボ

デンジャー発生を当てにできないときは自ら仕込もう。

担当：がっちん

ワンパン七寸靠は卒業

今回のレイ・ファンの対戦攻略は空中コンボを特集していこう。空中コンボの記事が続いているところだが、デンジャーゾーン専用の空中コンボだ。

ただ、デンジャーゾーン専用と言っても、デンジャーゾーンならここまで入るというニュアンスよりは、デンジャーゾーンでこれらの空中コンボを行えば、受け身が非常に取りにくくなるぞ、というもの。

これまでは、ワンパン七寸靠で安定してきたと思うので、これからは相手をデンジャーゾーンに追い込み、デカイ空中コンボを狙ってみよう。



ワンパンを当ててからの七寸靠。こればっかりでは空中コンボはつまらない。

しゃがみ攻撃できざむ

では、受け身取りにくい系の空中コンボを紹介していこう。まず、空中コンボの起点となる技はなんでもいい。要は立ちⓅで拾えればOKだ。

このあと今までは七寸靠で安定していたと思うが、このあとしゃがみ攻撃を空中で当ててみよう。

●浮かし技→立ちP→下P→穿宮連腿（⇐ⓀⓀ⇓Ⓚ）

デンジャー発生するのは下Ⓟのあとで、地上すれすれで拾うことになり受け身は取りにくい。そのあとの穿宮連腿はその場からでOKだが、少しタイミングを遅らせてから行うとすべてヒットするぞ。

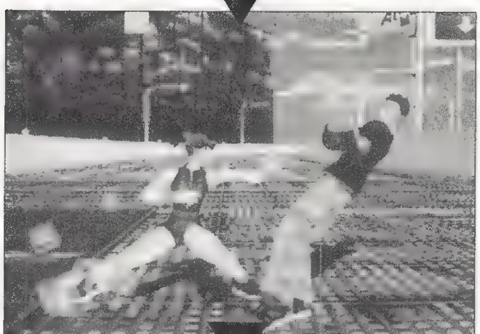
また空中コンボで、立ちⓅ→下Ⓚと下Ⓟを下Ⓚに変えた場合は、少し前ダッシュしてから穿宮連腿を行うといい。

どちらがやりやすいかはプレイヤー次第なので、好きなほうで試してみてね。

なお、立ちⓅ→下Ⓚからのコンボはバイマンには入らないので、この場合はちょっとダッシュしてから立ちⓅ→七寸靠と入れる。ただ、これだと見栄えもぜんぜん変わらないので、そのままワンパン七寸靠のほうがいいかも。



立ちⓅのあと七寸靠かと思いきや…、



落ちてくる相手に下Ⓟを当てる。タイミングがずれる。



そしてデンジャー発生しやすくなるので…、



さらなる空中コンボが可能。決まれば減るぞ。

さらにきざむ

●浮かし技→立ちⓅ→下Ⓟ→下Ⓚ→前招（⇐ⓅⓅ）

これは前出の空中コンボのさらに受け身取りにくい版。相変わらず重いキャラのバイマンには入らないがそのほかのキャラになら可能だ。

ほかに、軽いキャラであるレイ・ファンとかすみの場合は前招が1発しか入らないのでこのまま空中コンボを使うと損をしてしまう。

これらのキャラのときは、結局デンジャー発生してからワンパン七寸靠がいちばん安定となる。

話を戻すが、この立ちⓅ→下Ⓟ→下Ⓚ→前招の空中コンボは一気に入力して構わないので、1回コツをつかんでしまえば問題ないだろう。とくに最初の下Ⓚまでは予想以上に早いテンポであることを覚えておこう。

とうぜんだが、この空中コンボがいちばん受け身が取りにくい。デンジャーゾーン付近であればこの空中コンボを基本にしてもいいくらいだ。



さらなる発展型で、下Ⓟで終わりと思わせておいて…、



下Ⓚまで入れる。ここまで入れると受け身は不可能に近い?

いろいろやってみよう

結局はしゃがみ攻撃を数回きざみ、デンジャー発生させれば間合いを詰めてワンパン七寸靠が大安定となってしまう。前招とワンパン七寸靠のダメージは空中コンボであれば補正がかかり、ダメージはほぼ同じと計算できる。

しかし、穿宮連腿が入る空中コンボを使用すれば、相手に与えるダメージはとうぜん大きくなるし、マニアックさも増す。こいつにデンジャーゾーンに追い込まれたら……という意識を植えつけさせればそれだけ有利に展開もできるだろう。あとはチャレンジしてくれ。

すごぅい！
デトアラの秘密'97
DorAのひみつがまるわかり!!

特殊コマンド総欄サラエ

デッドオアアライブにはゲームを盛り上げるための特殊なコマンドや、隠し(?)フィーチャーがわんさと盛り込まれている。ここでは初歩的な操作から本邦初公開情報まで、そのすべてをお伝えしよう。

1.『キャラクターカラーセレクト』

知らない人はそういないと思うが、一応フォロー。

全キャラクターともコスチュームが3種類存在するのは知ってるよね？選択法は、キャラセレ画面で、上段のキャラはレバーを上に、下段のキャラはレバーを下にするだけ。これで3種類の中から好きなコスチュームを選べるぞ。

色がないのでわかりにくいかと思うが、1P側が3種類めのコスチューム。



2.『勝ちポーズセレクト』

勝負が決まった瞬間（相手に最後の攻撃がヒットした瞬間）から、特定のボタンを押しっぱなしにすることにより、任意の勝ちポーズ、セリフを選ぶことができる。

「勝利ポーズ1」
リプレイ時にH+Pを押しっぱなしにする。

「勝利ポーズ2」
リプレイ時にP+Kを押しっぱなしにする。

「勝利ポーズ3」
リプレイ時にH+P+Kを押しっぱなしにする。

…なお、この勝ちポーズ選択以外にも、ラウンドクリア時（パーフェクト時を除く）に特殊な勝ちポーズを見せるキャラクターも存在する。

ジャン・リー、ハヤブサ、かすみ（対ハヤブサ時、対6、7、8ステージ、対ラスボスクリア時）の3人がそれだ。

この時見せるポーズはセレクトできないので注意。



ジャン・リーの勝利ポーズ2。P+K押しっぱで見られる。

3.『対戦希望メッセージ』

CPU戦プレイ中、スタートボタンを押すと「FIGHT WITH ME!」と敵側のメッセージ欄に緑色の文字で表示される。

対戦相手がいなくて寂しい思いをしている人はこれで対戦相手をキャッチだ。

4.『バーストモード』

コイン投入後、「H+P+K」を押しながらスタートすると「バーストモード」がプレイできる。これは、リングがすべてデンジャーゾーンになったものである。

バーストモードでクリアすると、ノーマルモードとは別のランキングでネームエントリーすることができる。

しかし、ここで注意してほしいのは、店の設定によってはバーストモードに入れない場合もあるってコト。どうしてもバーストモードでプレイしたい人はお店の人に頼み込もう。

なお、バーストモードに乱入する時には、同じくH+P+Kを押しながらじゃないとバーストしないぞ。



見よ！リングすべてがデンジャーゾーン。危険、危険。

5.『VTRリプレイ』

勝利後にリプレイまで「H+Kを押しっぱなし」にする。すると、画面の右下にマークが表示され、VTRモードに入れる。

一見、普通のリプレイだが、Pボタンを押すことにより、逆再生が可能になる。このモードは一回しか使えないので、ここぞというところで使おう。

素早い切り返しを学び、上級コースクリアを目指す！

中級コース編

WaveRunner

中級コースできついのは後半！そこのライン取りをしっかりさせれば上が見えてくるぞ！

担当：ずるずる㊝

理想のラインに乗れ！ 中級コース

しっかり波をつかんで走れるようになったら、次はライン取りを考えて走るようにしていく。

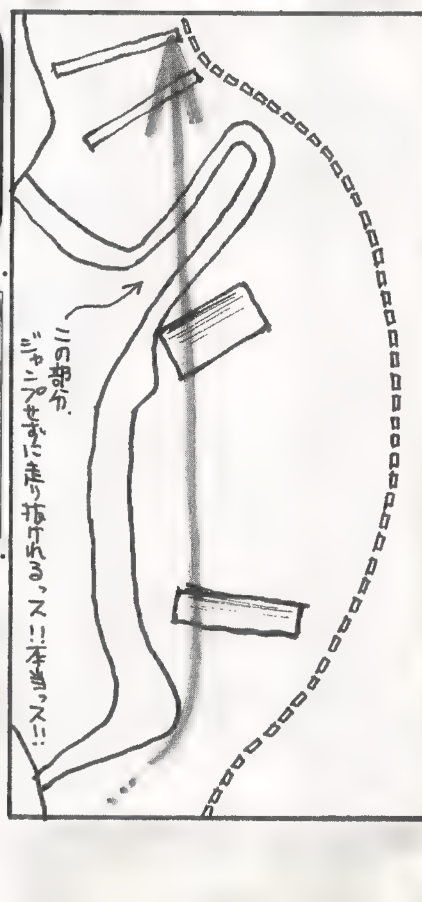
中級コースで学ぶ点は、コース幅を十分に使って、できるだけ速く走れるようにしていくこと。

とくにコース後半は、コース幅も狭く、カーブが多い。しっかりラインを作る必要があるぞ！それでは始めよう！



スタートはアクセルレバーを引きっぱなしでOK。スタートしたら、まず1コ目の左カーブへ。

この左カーブ、インが砂浜になっているので、そこにのらないようにしながら走り抜けていく。



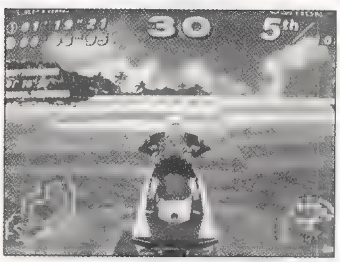


スタート時に少し右へ寄るように修正するといいだろう。

左カーブを抜けたら1コ目のジャンプ台へ。

図を見てもらうとわかるが、その先にもジャンプ台がある。

先を考えて、ジャンプする位置を決める。できるだけ加速してジャンプする。



あまりふくらまないようにし、左へ。1コ目のジャンプへ！

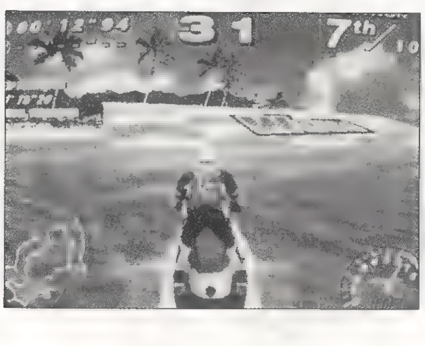
2コ目のジャンプ台は、かなりの距離をとぶ。しっかり方向を決め、その先の左カーブの進入を考え、やや右方向へとぶようにすること。

岩場のトンネルを右端で抜けていき、早めに左へマシンを倒していき、ドリフト状態にしてインへ入っていく。

ラインは、アウト＝イン＝ミドル。こうする理由は、このカーブの後半の外側にふくらんでいる部分があるため。

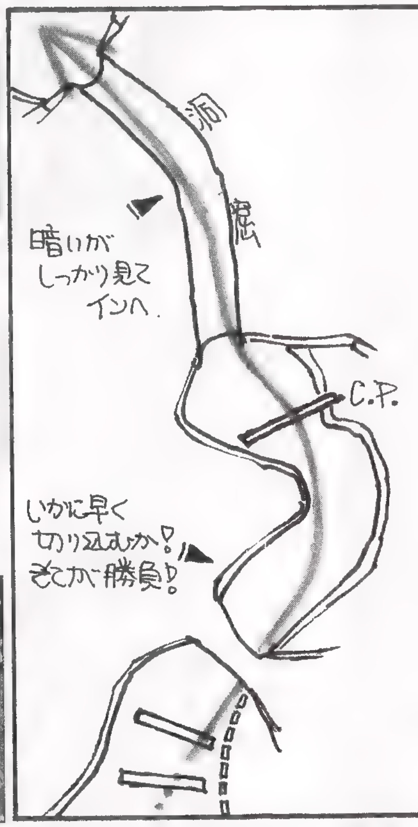
とにかく早くインへ切り込んでいくこと。これさえ守れば、空中回転することなく、走り抜けていけるぞ！

そして洞窟へ。



2コ目のジャンプは、左から右へ斜めにとぶ！大丈夫かな？

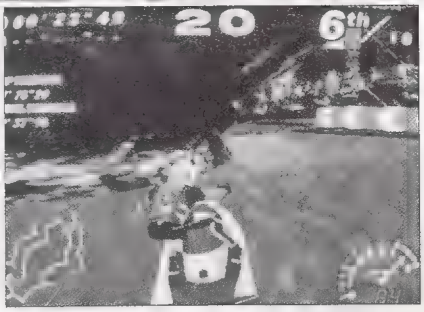
招福、勝福！充実攻略!!



トップスピードをしっかりキープ！

洞窟に入ると左へカーブしている。きつくはないのだが、暗く、水面と壁の境目がわかりにくいので、しっかりインを把握しながら走り抜けていくこと。

そのときの注意点として、急ハンドルをしないこと。加速を鈍らせてしまうので。



かなり早めから切り込み、アウト＝イン＝ミドルで！

しっかりインを、できるだけストレートに走る。怖いのはライバルを抜くとき。ライバルは、コースの中央を走ることが多いので、そのインに入れるようにする。

加速させることに気を使いながら、洞窟を出ていく。

洞窟を出たら、次の左カーブの準備のためにラインを作っていく。

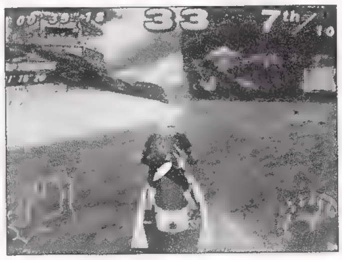
次の左カーブは、それほどきついカーブではないのだが、その曲がった先にすぐジャンプ台があるため、それに合わせる（ジャンプするために）ように走る。



洞窟内は暗い。よ～く見てインを攻めていけるように！

そのラインにのせるために、洞窟から出るとき、少しアウトへふくらんでおき、左カーブを、少しアウトから入れるようにする。これで、あわてることなくジャンプへラインをつなげることができる。

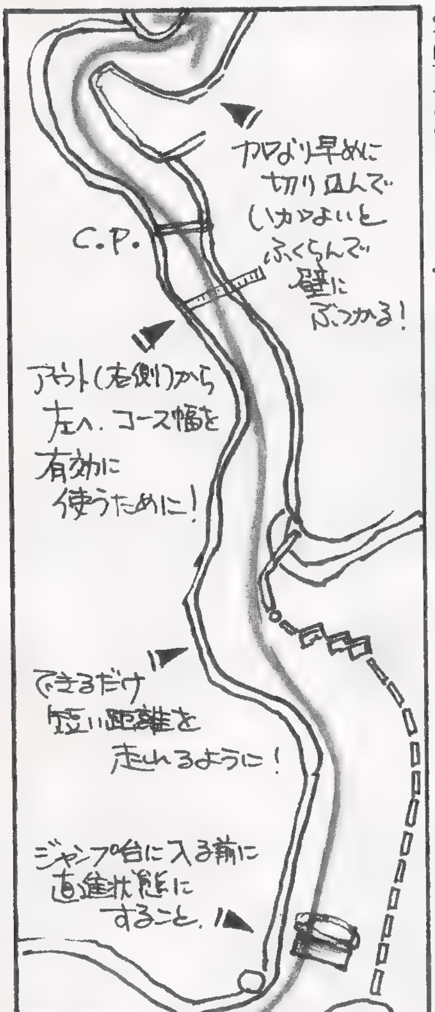
あとはスピードが落ちすぎないようにする。



アウトからインへ。ふくらむことを嫌うように！

そしてジャンプ台へ。

アウトから入っているのでジャンプ台に来るときは、かなり正対した形で入ることができる。真っすぐ入ってとぶようにすること。

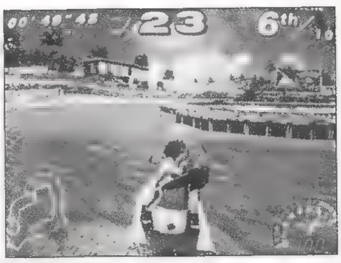


ラインを変えしっかり切り返せ

速く走ることも重要だが、走る距離を短くすることも大切。ジャンプ台を真っすぐに入れれば、ふくらむことなくとぶことができる。もし斜めに入るとどうなるかというと、空中で向きを変えられないため、どんどんコースのアウト側へふくらんでいくぞ。

それを防止するためにも、ジャンプ前にしっかり直進できるようにすること。

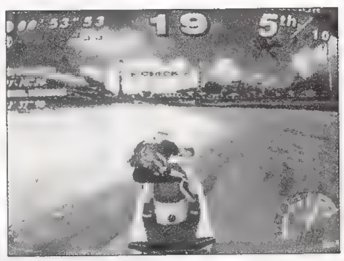
そしてS字カーブへ。



S字カーブ。インからインへ。しっかり切り返せるように！

ここはごく普通にしっかりインを突きながら走り抜けていけばいい。できるだけ加速を生かして！

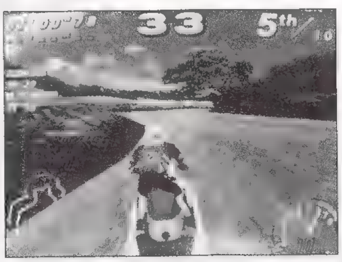
さてコースは後半へ。コース幅が狭くなることに気をつけ、ラインを作る。



緩い左カーブ。高いスピードを維持し、アウトへ抜ける。

コースの形からスピードが生かせるラインを作っていく。

後半の写真は、そのイメージを作るのに活用してほしい。



アウトからインへ。斜めに抜けることで次の右カーブへ。

チェックポイントを通過後、まず左カーブ。このあときつい右、左カーブと続く。

きつい右、左カーブを楽にクリアするには、その手前の左カーブが重要。できるだけ左寄りを走り、次の右カーブのインに入りやすくしておく。



早めに切り込み、ドリフトさせながらインをキープすること。

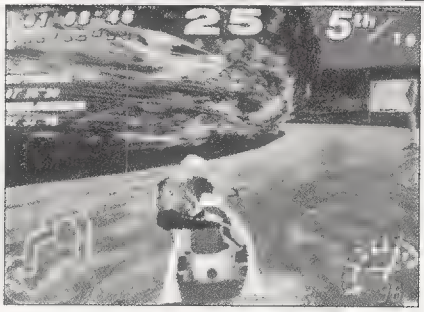
インに入りつつドリフトをしていく。ドリフトから立ち上がるとき、ふくらむのを抑えられると、その次のきつい左カーブへ高いスピードを維持したまま走り抜けられる。

そのときのライン取りは図の通り。きつい左カーブは、すぐ切り返す形となる。イン＝イン＝アウトで抜けていく。

アウトから入ってインに抜け!

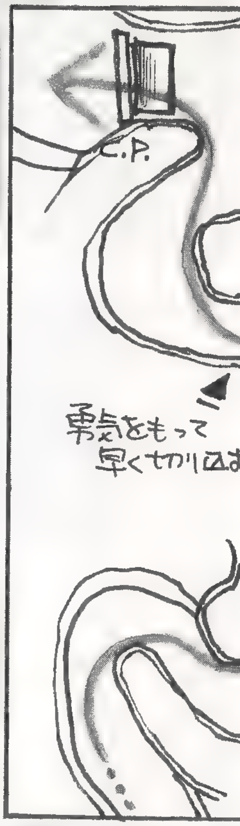
右手に滝を見つつ軽くうねるコースを右端でストレートに走り抜けていく。そして終盤の難ポイントへ。

終盤の展開は、まず左カーブから。それほどきつくないが、その先を考えると油断はできない。



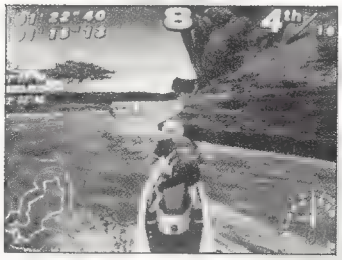
うねるコースを右寄りで走り、左カーブのインへ入っていく。

しっかりインをキープしつつ、次のきつい右カーブの進入準備のためにアウト側（左側）に寄っておく。そこから一気に切り込み、インを通るべく、ドリフトさせていく。



インを確実に走り抜けるには、かなり早目の対応が必要。

早くからインへ切り込み、ドリフトを始動させる。ドリフトをコントロールしつつインを抜け、カウンターをあてて次の左カーブへ進む。



ドリフトを調整しつつカウンターのタイミングを計る!

ドリフト状態の横への力の弱まり（前への推進力の回復の始まり）とカウンターのタイミングが合えば、ふくらむことなく次の左カーブのインへ進むことができる。

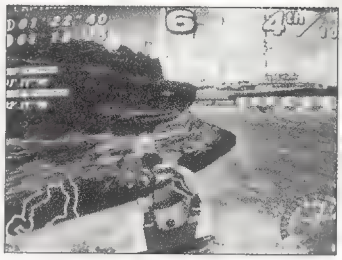
ここを成功させるコツは、勇気を持ってかなり早くから切り込めるようにすること。

早い時期にドリフト状態に入れれば、あとは調整のみ。

倒しつつ、起こしつつインを滑るようにして走り抜けていく。

そのまま最後の左カーブのインへ進んだら、一気に左へ曲がる!

早めに切り込み、マシンを横にし、短時間でドリフト状態にする。が、すぐカウンターをあてて真っすぐ走るように修正し、ゴールポイントのジャンプ台へ進んでいく。



素早く切り込むと、ギュン!と曲がってくれるぞ!

2周目だが、ジャンプを左寄りでとぶと、1コ目の左カーブの進入で、アウトへラインを修正しなければならないので、周回が残っているときは、最後の左カーブを少しふくらんで、右寄りにジャンプしておくと楽になるぞ!

ゴールするときは、最短コースを走るようにすればいい。

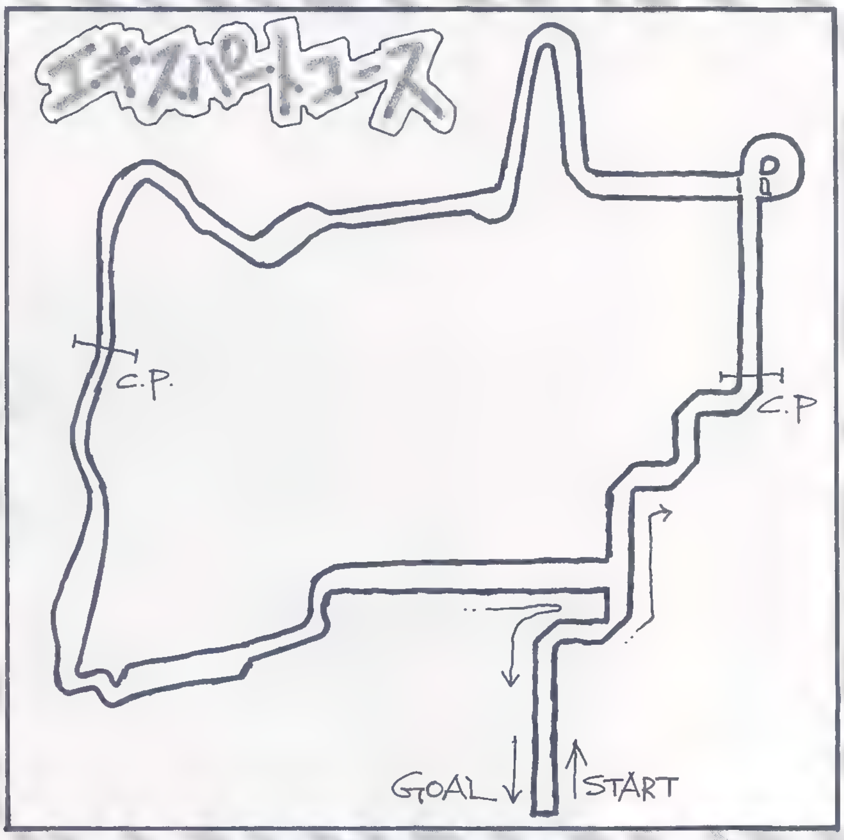
さあて、しっかりラインをトレースして走れるかなあ?

パワーに負けるな！
エキスパート編

AQUA JET

コースが変わるのは中盤だけだが、排気量が倍になったことで、さらにモンスターマシンに！抑えきれるか！

担当：ずるずる



1100ccのマシンで走る！ エキスパートコース
よりラインがシビアに！550ccとは違うぞ！

さあアクアジェット、1100ccのマシンでコースに出るぞ！難しいのは、そのパワーを上手に使ってライン通りに走ることだ！

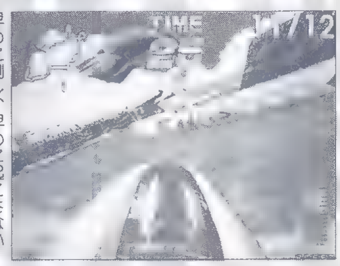
序盤 より厳しい

スタートシグナルがグリーンになる前からアクセルを引いて待ち、スタート！

あっという間に全開状態に入ったら、前方にいるライバルの間をスリ抜けて、1つ目の右カーブへ。

少しずつ右へ寄りつつの進入となる。

早めに右へ倒し、インを突く！と思った瞬間、一気にマシンを起こし、そのすぐ先にある左カーブに進入すべく、ガンー！と左へマシンを倒し込んでいく！

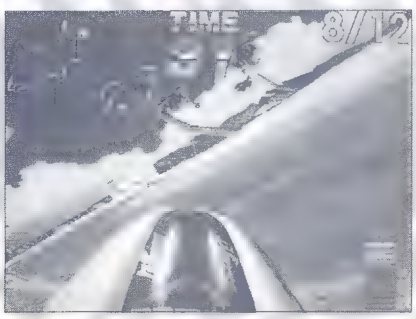


早めに倒し、早めに起こさないと、次のカーブに間に合わない。

この左カーブも前の右カーブ同様に、すぐ起こし、その先にあるストレートで、しっかり加速し、その先の右、左、右のカーブへ入っていく。要領は同じだ。

チェックポイントを通過したら大波地帯へ。

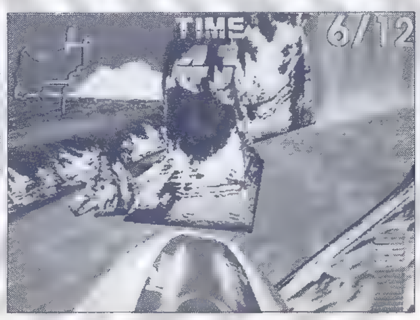
早めに起こせていればまず問題なし！直進するのみ！



インにへばりつくのが難しい。早めに倒し込もう！

270度ターンは、早めに倒し、キープすればOK。ただジャンプ前に100%起こしきっておくこと。

ジャンプ後の右カーブは、かなり前で倒し、インで抜け出せるようにしよう。



かなり手前から倒さないとふくらむ！

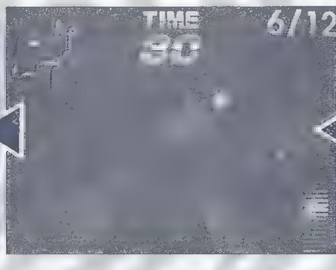
次のUターンも同じ。早めに倒し、確実にインへ。

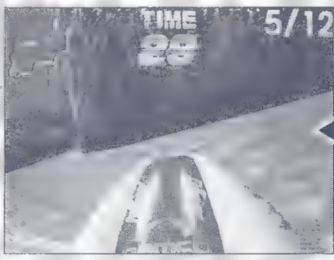
大ジャンプ台は、インから。台の上で倒し、イン＝イン＝インで曲がっていくぞ！

中盤 完全暗記でノーミス走行へ!

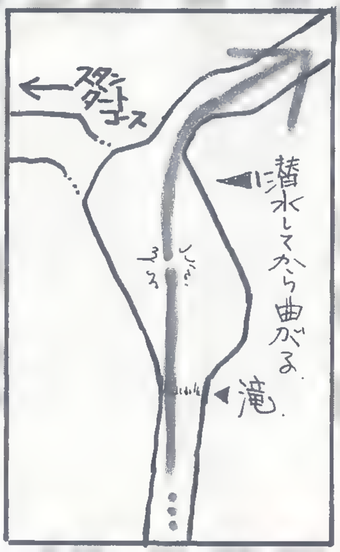
エキスパート、オリジナルとなるコースへ。
滝から出るとき、そのまま真っすぐとび、水中へ。水中で右へ倒し、浮上時にコースなりの方向になるようセットする。浮上したら直進状態へ。





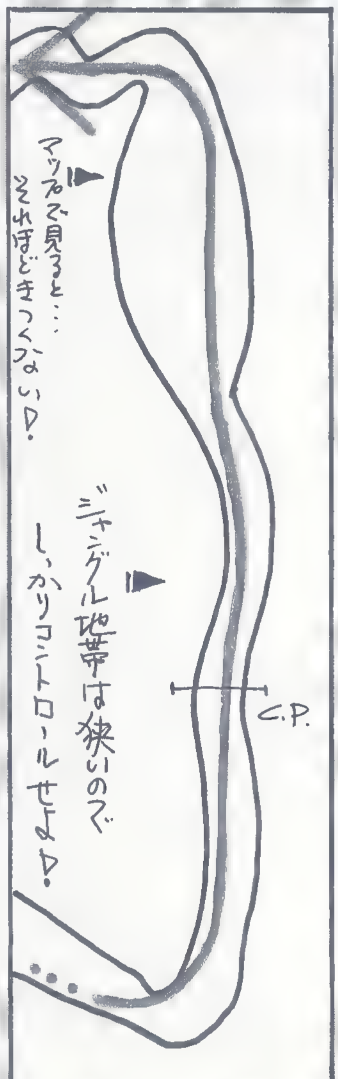


とんで潜るまで真っすぐ。潜って曲がり、浮上していく。

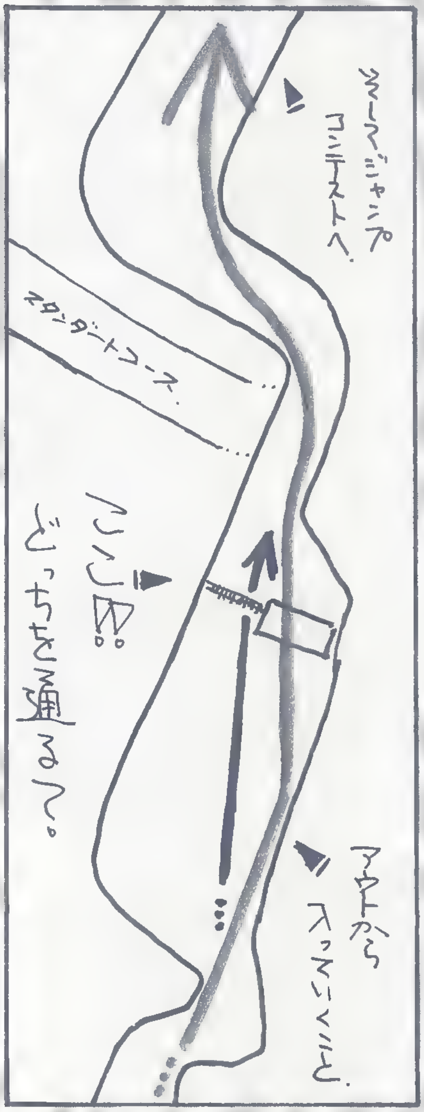


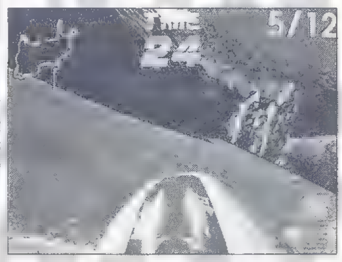
水中での倒しが早すぎると、浮上したとき、目前が岩になる!これでは曲がれないので、できるだけ待ってから倒すようにして、カーブのインを曲がり切れるようにしたい。
浮上したとき、直進状態にできると、加速がすぐ始められるので、そのタイミングを合わせられるよう、起こしていくこと。

チェックポイントを通過したらラインを左へ。その先に左カーブがあるからだ。
ここは狭く、さらに暗いため、コースが判別しにくい。しっかりコースを覚え、フラフラすることがないようにしたい。
この左カーブ、それほどきつくないので、しっかりインを突くことだけ考えよう。



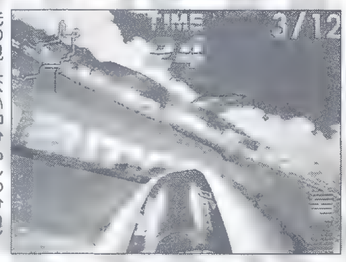
浮上したらしばらくストレート。だが、その先の左カーブは意外にきつい。そのため、このストレート部分は、できるだけ右寄りを走り、早めに倒していくことで確実にインをキープできるようにする。
あとはできるだけ弧を大きくして高いスピードで走り抜けられるようにしたい。
左カーブを曲がったら、ラインを右へ取り、チェックポイントのある緩い右カーブのインへ直進していく。狭くなるので注意したい。





けっこうきつい左。アウトから入れるようにしたい。
先がだんだん明るくなってくる。コースは右へ曲がっていくが、そのきつさはそれほどでもない。
しかしそこは大波地帯になっていて、先が確認できない。
そのため迷子になりそうになる。ここも是非、コースを暗記してほしいところ。

安全に右へ曲がるなら、少し強めに倒してふくらまないようにしよう。
大波地帯を抜けるとすぐ左へ曲がる。このカーブ、きつい。そのため、あまりアウトにいるとインを突けなくなるので注意。ここの右、左はセットで覚えたいところだ。



先の見えない中からしっかりインへ!

左へターンしたら目前にジャンプ台が見えてくる!
以前の攻略では、ジャンプ台を右から左へ斜めにとび、クリアをしようと書いたが、そのジャンプ台の左にある障害物の下も通れることをここで書いておこう。
下を抜ける方向は、その手前からアームを上下させて、



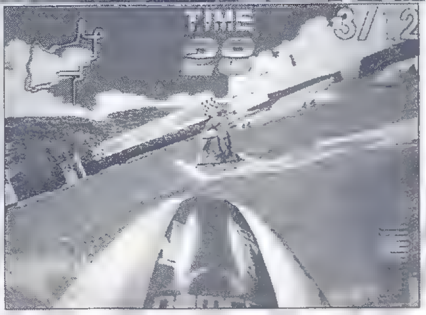
障害物の下を…通れる!こ、これはすごい!あ、「ガン!」
マシンをホッピングさせ、障害物の下を通れるように少し潜る形にしてやればいい。
ホッピングが少ないとグワンとぶち当たるので注意しよう。
ここを抜ければ、元のコースへ戻るぞ!

招福、勝福! 充実攻略!!

終盤 しっかりと[illegible]コーナー

コースに戻る（スタンダードの）とジャンプコンテスト会場へ。

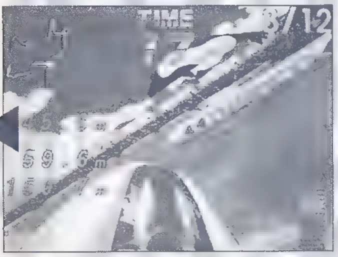
もうここは大丈夫ですよね。3つ横に並ぶジャンプ台を3回とぶ。その真ん中のジャンプ台を通りながら。3つ目をとぶとき、右斜めへ倒しておくこと。

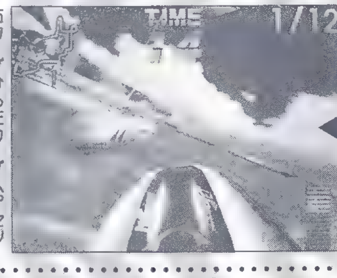


ジャ〜ンプ!さすがにここは慣れたかな。

左斜めにとび、着水後すぐ右へ曲がれるようにするため、倒しながら着水する。

着水してグワ〜と右ヘターンをしたら、すぐマシンを起こし、左へ一気に倒し込んでいく。





右カーブから左カーブへ。セットで覚えるぞ!

この左カーブが最後のカーブとなる。

早めに倒し込むことで、確実にインを突いて曲がること。ここの右、左カーブをセットで身体に覚えさせるといいだろう。そうすれば後半の左カーブで失敗することが少なくなるはずだ!

左カーブを抜ければゴールまで一直線だ!

エキスパートコースで難しいのは、そのパワーの強さから、インを突けない!というミスが出ること。これをいかに抑えるかがポイントとなる。

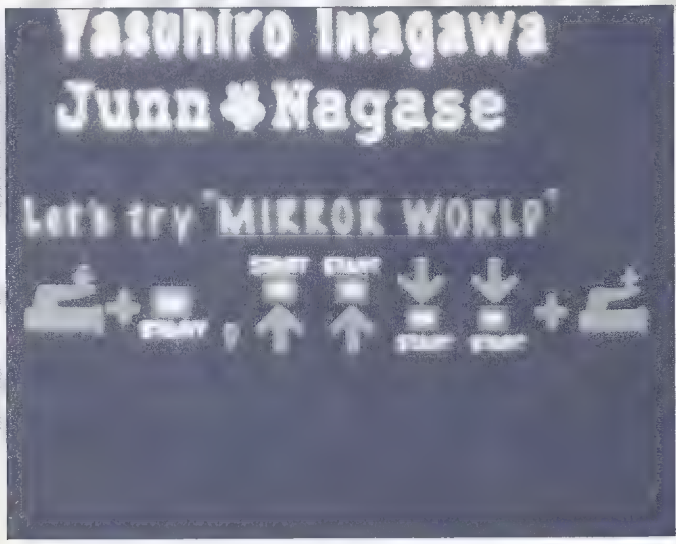
早めに倒す、短い時間で倒す、そして、起こす、だ。

そのスピードによる慣性も考え、ラインを作っていくことも忘れてはならない。

カーブのクリッピングポイントを手前に設定し、本当のインは、通過していく途中にあるものと考えると、うまくラインができてくるのではないだろうか。そのあたり、ちょっと意識してみては!

コースは水もの!安定して走る、走らせるのは難しいぞ。

あとおまけだけど、このゲームにもミラーモードがあります。そのコマンドは左の写真にある通りです。逆になります!これで楽しみも2倍になったかな?



これがミラーモードのコマンド。絵文字?だけど、わかるかな?

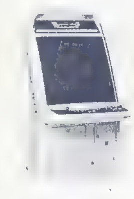
ゲームセンターを超えた！家庭内ゲーム（自家ゲー）
プロ仕様高画質モニターを揃えました。

ブラストシティ（新製品）
29インチ筐体（2L12Bパネル付）
¥250,000
通販特価
¥220,000



Qサウンドボード付
¥233,000
バーチャファイター3組込
¥898,000
バーチャファイター2組込
¥348,000

セガニューアストロシティ（中古）
2L12B



バーチャファイター3組込
¥848,000
バーチャファイター2組込
¥258,000

タイトー
イーグレット29（29インチ中古）
¥108,000



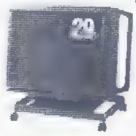
縦・横変換が簡単に出来ます

ドーミー筐体超お買得
ローリング機能付



2L12B
¥25,000
2L6B
¥20,000

民生品高画質モニター
ソニープロフィールプロ
KX-29HV3 ¥285,000（税別）
通販特価¥225,000
（送料・税込）

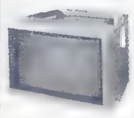


RGB入力付！

SF、ネオジオ、サターン、プレイステーション、アーケードゲームのRGB出力に対応します。

初回¥21,500 ¥21,200×11回
〃 ¥13,150 ¥11,500×23回
〃 ¥9,100 ¥8,200×35回

ソニー新プロフィールプロ
KX-32HV50 ¥395,000（税別）
通販特価¥325,000 （送料・税込）

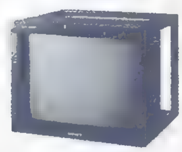


RGB入力付！

SF、ネオジオ、サターン、プレイステーション、アーケードゲームのRGB出力に対応します。

分割¥30,600×12回
〃 ¥16,700×24回
〃 ¥11,800×36回

高画質モニター
ソニーKX-21HV1S
¥174,000（税別）
通販特価 ¥158,000（送料・税込）

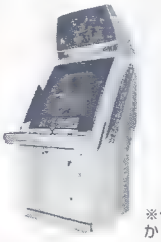


RGB21P付

お買得中古筐体

ナムココンソレット18（2L6B）	¥18,000
セガエアロシティ（2L12B）	¥58,000
マドンナ（25インチ筐体）	¥48,000
アストロシティ（2L12B）	¥125,000
ポニーマーク（28インチ）	¥38,000

バーチャファイター3（ブラスト）
¥898,000



分割払い
¥33,800×36回
¥22,900×60回

アストロシティ用
PCBキット
（電源・ハーネス付）
¥748,000

※他に送料・消費税がかかります。

デッドオアアライブPCB
¥480,000



ブラストシティ組込
¥568,000（マザー中古）
分割 ¥21,300×36回

ロム¥220,000

日立マルチメディアテレビ
C29-HMV1 ¥290,000
+XRGB-1 ¥26,800
合計¥316,000



通販特価（送料・税込）
¥263,000

分割¥24,800×11回
〃 ¥13,500×23回
〃 ¥9,600×35回

水平・垂直・サイズ調整付パソコンモニターとして使えます。
地上波、BS付

東芝マルチメディアテレビ
21MM3S ¥150,000
+XRGB-1 ¥26,800
合計¥176,000



通販特価（送料・税込）
¥148,000

分割¥13,900×12回
〃 ¥7,600×24回
〃 ¥5,400×36回

地上TV、BSチューナー付パソコン用モニターとして使えます。

今月のお買得基板

レイストーム	98,000
KOF95	8,000
KOF96	28,000
レイフォース	38,000
リアルバウト餓狼伝説	5,000
ニンジャマスターズ	8,000
バーチャファイター2．1（ハーネス付）	98,000
ラストブロンクス（ハーネス付）	158,000
サイキックフォース	58,000
X-MEN VSストリートファイター（ロム）	78,000
D&D（ロム）	28,000
D&DⅡ（ロム）	45,000
ときめきメモリアル対戦ばずるだま	78,000

カプコン

ストZEROⅡ（ロム）	15,000
ストZERO（ロム）	5,000
ヴァンパイアハンター（ロム）	10,000
マーブルスーパーヒーローズ（ロム）	25,000
サイバーボッツ（ロム）	28,000
スーパーパズルファイターⅡX（ロム）	28,000
パワードギア（ロム）	12,000
ウォーザード	158,000

ナムコ

ギャプラス	12,000
グレートスラッガーズ	1,000
グレートスラッガーズ'94	3,000
コズモギャングザパズル	3,000
コズモギャングザビデオ	8,000
スーパーワールドコート	5,000
スーパーワースタ93（ロム）	1,000
スーパーワースタ95	5,000
スプラッターハウス（ロム）	18,000
ソウルエッジVerⅠ	58,000
ソウルエッジVerⅡ	68,000
タンクフォース（ロム）	2,000
ディグダグ	15,000
ドラゴンバスター	25,000
ドルアーガの塔	48,000
ナムコクラシックVol.1	28,000
ニューマンアスレチックス	8,000
パックマニア	25,000
未来忍者（ロム）	18,000

コナミ

クイズ学問のススメ	2,000
ゴルフィンググレイツ	12,000
ゴルフィンググレイツⅡ	38,000
ゴルフィンググレイツⅡ（ロム）	8,000
沙羅曼蛇Ⅱ	45,000
実況パワフルプロ野球	45,000
進め！対戦ぱずるだま	38,000
スラムダンクⅡ	88,000
セクシーパロディウス	48,000
対戦ぱずるだま（ロム）	1,000
極上パロディウス（ロム）	5,000
Wドリブル	5,000
ツインビーヤッホー（ロム）	2,000
ハードパンチャー（ロム）	2,000
マーシャルチャンピオン	8,000
メインスタジアム	2,000
リングの王者	2,000

タイトー

あっかんべーダー（ロム）	3,000
キックスタート	8,000
究極タイガーⅡ（ロム）	5,000
サイキックフォース（ロム）	5,000
シーファイターポセイドン	12,000
ジャングルキング	18,000
スーパーマン	8,000
ダライアス外伝	55,000
ダライアス外伝（ロム）	8,000
パズルボブルⅡ（ロム）	10,000
ハットトリックヒーロー95	55,000
パニックロード	8,000
バブルメモリーズ（ロム）	10,000
パラメデス	3,000
ビッグイベントゴルフ	5,000
ビット&ラン	3,000
ファイターズインパクト	98,000
ファイナルブロー	3,000
フェニックス	12,000
リングファイター	3,000

セガ

システム18マザー	2,000
システム24マザー	2,000
アラビアンファイト（ロム）	8,000
ウォーリーをさがせ！	3,000
エイリアンストーム（ロム）	3,000
クラッチヒッター	3,000
グランドクロス	5,000
ゴールデンアックスⅡ	18,000
コラムスⅡ	3,000
Jリーグ1994	10,000
シューティングマスター	8,000
スタックコラムス	1,000
スパイダーマン（ロム）	5,000
ダイナマイト刑事（ロム）	68,000
ダイナマイトベースボール	280,000
タントアール	3,000
チョプリフター	8,000
DDクルー	3,000
デカスリート（ロム）	98,000
登龍門	3,000
ドラゴンボールZ VRVS	18,000
ファイティングバイパーズ（ロム）	10,000
ブロクシード	2,000
ポトポト	2,000

SNKネオジオソフト

アンドロデュノス	2,000
KOF'94	2,000
キングオブモンスターズⅡ	2,000
クイズネオ&ジオ	2,000
ぐるりん	3,000
クロスソード	3,000
ゴーストパイロット	3,000
サイバーリップ	3,000
スラッシュラリー	2,000
戦国伝承2	2,000
ガンガン行進曲	5,000
天外魔境真伝	5,000
ラストリゾート	3,000
ミラクルアドベンチャー	3,000
ラギ	3,000

その他

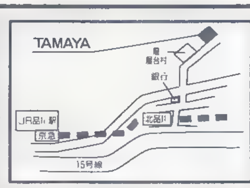
アラビアン（海外）	15,000
ウルフファング	28,000
がんばれゴンタ2	25,000
ギャルズパニック3	28,000
クレオパトラフォーチュン	88,000
豪血寺外伝	25,000
ストライカーズ1945	55,000
戦国ブレード	38,000
卒業証書	5,000
バイパーフェイズ（ロム）	2,000
ファイヤートラップ	5,000
ゴジラ	18,000
ワールドラリー	8,000
雷電DX	58,000
雷電Ⅱ	45,000
ドラゴンボールZ	15,000
疾風魔法大作戦	15,000
ナイトスラッシャーズ	28,000
バツグン	18,000

新製品

ストリートファイターEX	238,000
ウォーザード	218,000
デッドオアアライブ（ロム）	220,000
ストリートファイターⅢ	未定
鉄拳Ⅲ（3月中旬発売予定）	268,000
ヴァンパイアⅢ	未定
Gダライアス	未定
クイズ美少女戦士セーラームーン	未定

TMGC
TM ゲームクラブ
(株)TAMAYA

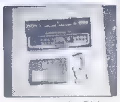
TEL.03-3472-8511/FAX.03-3472-8512
〒140東京都品川区東品川1-5-10
営業時間：平日AM9:30～PM6:30／日祝AM10:00～PM5:00 年中無休
振り込先：第一勧業銀行笹塚支店 普通1982824(株) 玉屋商品センター



★初心者歓迎★これから基板を始めたい方に詳しい資料差し上げます。80円切手2枚を同封の上、上記住所に請求してください。

(株)TAMAYA

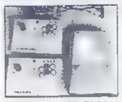
TAMAYA特選おすすめセット！
ウォーザード(カプコン新システム)が新登場！

ストリートファイターEX スーパーベガセット


ストリートファイターEX (PCB)
Sベガ21
ハーネス、Qサウンドボード
ステレオコード

通販特価(送料・税込) **¥315,000**

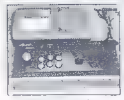
初回¥29,880 ¥29,700×11回 / 初回¥18,410 ¥16,100×23回 / 初回¥12,040 ¥11,500×35回

ストリートファイターEX シグマセット


ストリートファイターEX
AV5000、Σ8000×2
ハーネス、Qサウンドボード
ステレオコード、ASコード

通販特価(送料・税込) **¥310,000**

初回¥29,720 ¥29,200×11回 / 初回¥16,840 ¥15,900×23回 / 初回¥11,300 ¥11,300×35回

ストリートファイターEX ベガJrセット


ストリートファイターEX
ベガジュニア
ハーネス、Qサウンドボード
ステレオコード

通販特価(送料・税込) **¥285,000**

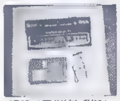
初回¥27,820 ¥26,800×11回 / 初回¥15,850 ¥14,600×23回 / 初回¥11,060 ¥10,400×35回

ストリートファイターEX ボードマスターセット


ストリートファイターEX
ボードマスター
ハーネス、Qサウンドボード
ステレオコード

通販特価(送料・税込) **¥302,000**

初回¥29,464 ¥28,400×11回 / 初回¥16,168 ¥15,500×23回 / 初回¥12,432 ¥11,000×35回

ウォーザード スーパーベガセット


ウォーザード (PCB)
Sベガ21
ハーネス
Qサウンドボード
ステレオコード

通販特価(送料・税込) **¥293,000**

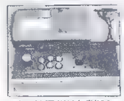
初回¥28,076 ¥27,600×11回 / 初回¥16,562 ¥15,000×23回 / 初回¥11,088 ¥10,700×35回

ウォーザード シグマセット


ウォーザード (PCB)
ΣAV5000、Σ8000×2
ハーネス、ASコード
Qサウンドボード
ステレオコード

通販特価(送料・税込) **¥288,000**

初回¥27,916 ¥27,100×11回 / 初回¥14,992 ¥14,800×23回 / 初回¥11,508 ¥10,500×35回

ウォーザード ベガJrセット


ウォーザード (PCB)
ベガJr
ハーネス
Qサウンドボード
ステレオコード

通販特価(送料・税込) **¥263,000**

初回¥24,916 ¥24,800×11回 / 初回¥14,042 ¥13,500×23回 / 初回¥10,108 ¥ 9,600×35回

ウォーザード ボードマスターセット


ウォーザード (PCB)
ボードマスター
ハーネス
Qサウンドボード
ステレオコード

通販特価(送料・税込) **¥280,000**

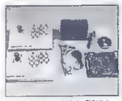
初回¥26,560 ¥26,400×11回 / 初回¥16,620 ¥14,300×23回 / 初回¥11,480 ¥10,200×35回

リアルバウト餓狼伝説スペシャル スーパーベガセット


リアルバウト餓狼伝説スペシャル
マザーボード
スーパーベガ21
特製ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥235,000**

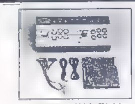
初回¥22,920 ¥22,100×11回 / 初回¥13,390 ¥12,000×23回 / 初回¥11,760 ¥ 8,500×35回

リアルバウト餓狼伝説スペシャル シグマセット


リアルバウト餓狼伝説スペシャル
マザーボード
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード

通販特価(送料・税込) **¥230,000**

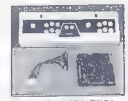
初回¥22,760 ¥21,600×11回 / 初回¥12,420 ¥11,800×23回 / 初回¥ 8,68 ¥ 8,400×35回

リアルバウト餓狼伝説スペシャル パナカスタムセット


リアルバウト餓狼伝説スペシャル
マザーボード
パナカスタム
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥205,000**

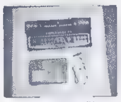
初回¥19,760 ¥19,300×11回 / 初回¥11,410 ¥10,500×23回 / 初回¥ 7,140 ¥ 6,000×35回

リアルバウト餓狼伝説スペシャル ボードマスターセット


リアルバウト餓狼伝説スペシャル
マザーボード
ボードマスター
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥220,000**

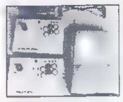
初回¥21,340 ¥20,700×11回 / 初回¥11,580 ¥11,300×23回 / 初回¥ 9,520 ¥ 6,700×35回

X-MEN VS ストリートファイター スーパーベガセット


X-MEN VS ストリートファイター(中古)
Sベガ21
ハーネス
Qサウンドボード
ステレオコード

通販特価(送料・税込) **¥180,000**

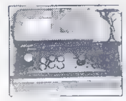
初回¥17,860 ¥16,900×11回 / 初回¥10,520 ¥ 9,200×23回 / 初回¥ 9,380 ¥ 6,500×35回

X-MEN VS ストリートファイター シグマセット


X-MEN VS ストリートファイター(中古)
AV5000、ASコード
Σ8000ターボ×2、ハーネス
Qサウンドボード
ステレオコード

通販特価(送料・税込) **¥175,000**

初回¥16,600 ¥16,500×11回 / 初回¥11,250 ¥ 8,900×23回 / 初回¥ 7,800 ¥ 6,300×35回

X-MEN VS ストリートファイター ベガJrセット


X-MEN VS ストリートファイター(中古)
ベガJr
ハーネス
Qサウンドボード
ステレオコード

通販特価(送料・税込) **¥150,000**

初回¥14,700 ¥14,100×11回 / 初回¥ 8,000 ¥ 7,700×23回 / 初回¥ 8,400 ¥ 5,400×35回

X-MEN VS ストリートファイター ボードマスターセット


X-MEN VS ストリートファイター(中古)
ボードマスター、ビデオコード
ハーネス
Qサウンドボード
ステレオコード

通販特価(送料・税込) **¥169,000**

初回¥16,408 ¥15,900×11回 / 初回¥10,740 ¥ 8,600×23回 / 初回¥ 8,904 ¥ 6,100×35回

ストZERO2(中古) スーパーベガセット


ストZERO2(中古)
スーパーベガ21(新品)
RGBコード
Qサウンドボード
ステレオコード

通販特価(送料・税込) **¥114,000**

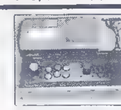
初回¥11,348 ¥10,700×11回 / 初回¥ 7,276 ¥ 5,800×23回 / 初回¥ 6,524 ¥ 4,100×35回

ストZERO2(中古) シグマセット


ストZERO2(中古)
シグマAV5000 Σ8000ターボ×2
ASコード、RGBコード
Qサウンドボード
ステレオコード

通販特価(送料・税込) **¥110,000**

初回¥11,220 ¥21,900×11回 / 初回¥10,300 ¥ 6,940×23回 / 初回¥ 4,760 ¥ 4,000×35回

ストZERO2(中古) パナカスタムセット


ストZERO2(中古)
パナカスタム
RGBコード
Qサウンドボード
ステレオコード

通販特価(送料・税込) **¥ 84,000**

初回¥ 8,188 ¥ 7,900×11回 / 初回¥ 4,756 ¥ 4,300×23回 / 初回¥ 5,544 ¥ 3,000×35回

ストZERO2(中古) ボードマスターセット

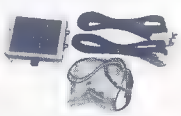

ストZERO2(中古)
ボードマスター
RGBコード
Qサウンドボード
ステレオコード

通販特価(送料・税込) **¥100,000**

初回¥ 9,800 ¥ 9,400×11回 / 初回¥ 6,100 ¥ 5,100×23回 / 初回¥ 5,600 ¥ 3,600×35回

ジョイファミケース ¥2,800


レバーLS32	¥1,500	30φSW	¥150
サンワJLF-P-8	¥1,800	24φSW	¥150
光センサーレバー	¥3,000	キャップ	¥100
バーチャロンレバー	¥3,800		

Qサウンドステレオボード ¥4,800


ACアダプター ¥1,000
アストロシティ用 ¥14,800

エアロシティ用底ケース ¥5,000


スーパーストⅡパネル (2L12B) ¥9,800
ヴァンパイアパネル (2L12B) ¥9,800

ベガJr. ¥29,800


サターンコード¥8,000
プレイステーションコード¥8,000

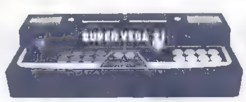
アップスキャンコンバーター XRGB-1 ¥26,800


ディスプル ¥19,800
通販特価 ¥18,800 (代引、送料、税込)
大画面モニターが使えるようになりました。
通販特価 (代引、送料・税込) ¥26,000
パソコン用モニターで高画質のゲーム画面が楽しめます(N64、プレイステーション、サターン、アーケード等に対応)。※水平同期周波数が24KHz専用のモニターには対応していません。

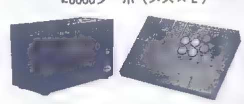
RAS-HD ¥14,500
(PS、SSアダプター付)


MSX用アダプター ¥2,500
3チャンネルセレクター ¥4,500
4チャンネルセレクター ¥5,000

SF、MD、SS、ネオジオ対応。☆業務用バーチャファイター2対応。☆15PしかないRGB15KHz対応モニターに21Pを増設。
対応機種 X68Kモニター、PO-TV45X・35X FMタウンズ他社モードオートシンク以上の15khzモニタ。

SUPER VEGA 21 特価


サターン用コード ¥8,000
プレイステーション用コード ¥8,000

シグマセット AV-5000 Σ8000ターボ (メス×2) 特価


サターン用コード ¥4,000 メガドライブ用コード ¥2,000
スーファミ用コード ¥4,000 PCエンジン用コード ¥2,000
プレイステーション用コード ¥4,000

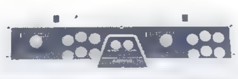
アストロ用底ケース ¥7,500


お買い得セッ… ¥13,000
(2L16Bアル… …タン×18個付)

・アストロ2L6Bパネル ¥5,000
・アストロ…12Bパネルセイミ製 ¥13,500
・バーチャファイターパネル ¥15,000
・バーチャロンパネル(純正) ¥65,000

21P用 4chセレクター ¥5,000


21P接続コード ¥4,000

ボードマスター 特価


サターンコード ¥4,000

KIC PANACUSTOM 特価


RGBケーブル21P、15P 各¥3,000 SF用コード ¥8,000
ストⅡ対応JAMMAハーネス ¥3,000 麻雀ハーネス ¥3,000

超お買い得なメンバーズカード会員大募集!!!

①入会金、会費は全て無料。②お買い上げ金額の5%をポイントとして還元。③ローンの申し込みがサインと捺印だけでOK！④キャッシング機能が付いているので、いつでも現金が引き出せます。
※他にもたくさんの特典が付いています。詳しくはTEL又は店頭にてお問い合わせください。

お得なTAMAYA通信販売

・ゲーム機(業務用)ソフト、関連グッズの通信販売を行っています。
・ヤマトのコレクトサービスで翌日配送できます。
・分割払いが利用できます。
・大型筐体の販売を行っています。
・電話での相談、説明。
・ハード、ソフトの買い取り。
・特殊ハーネス等の製作を行っています。
・FAXで24時間注文・相談受け付けています。

INTERNATIONAL

TSC カードデビュー!!

Orico

お支払いは、便利でお得なTSCカードで
お申し込みはカンタン!! さらにポイントサービスが
付いているので豪華な商品がもれなく当たります。

とってもうれしい五大特典!!

初年度会費無料!!

来店せずに買い物が出来る!!

ポイントを集めて商品をゲット!!

1. 通常値引きよりさらに送料および代引手数料が無料になります。（ただし、筐体は除く）
2. 新品基板情報および中古価格リストを定期的に無料発行。
3. 会員さまのみバーゲン商品リスト無料発行。
4. ポイントサービス。TSCでのお買い上げ 1,000円ごとに10ポイント。累積ポイントに応じて豪華商品がもれなく当たる。
5. サインレスで最高30万円までのお買い物ができる。遠方の方には超うれしいニュース。なんと来店せずにカードでお買い物ができる。

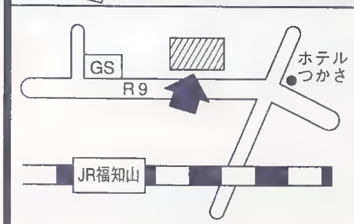


○内容が変更になる場合があります。

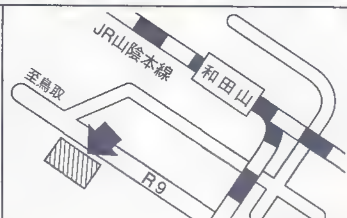
ポイントを集めてもらおう!! GOODプレゼント

- **500P** ○メーカー販促オリジナルテレホンカード
- **1,000P** ○SEGAテスト基板ドットリくん 又は ○メーカー販促品ポスター（カレンダー・ポストカード etc.）
- **3,000P** ○SEGAアストロ用三和製30øボタン1箱（50個） 又は ○VF用ジョイスティックレバー（5個）
- **5,000P** ○TSCお買物券ガーンと2万円分（新品基板・筐体はのぞく）
- **7,000P** ○ゲーメスト1年間無料購読権
- **8,500P** ○高解像度対応25インチモニター
- **10,000P** ○75ø景品払い出しパチスロスターバイキング（新品）1台 又は ○ゲーメスト当社広告欄登上権
- **20,000P** ○ボードマスター 又は ○SEGAエアロシティ
- **30,000P** ○スーパーベガ21 又は ○JALECOワンダーハンティングミニ（中古）景品1箱付
- **50,000P** ○SEGAニューアストロシティ
- **70,000P** ○CAPCOM Qグラングム25を2台対戦にして
- **90,000P** ○KONAMIウインディ29
- **100,000P** ○SEGAブラストシティ

TSC おすすめゲームコーナー よろしく!!　PRODUCE BY Clarion KANSAI



キタムラAVIX福知山店
福知山市字篠尾小字沢1184
(0773) 24-4566



アミューズメントクラブトントン
兵庫県朝来郡和田山町土田567
(0796) 75-2033

ほしい物を今すぐ手元に!!

分割払い始めました。

★低金利ローン★ ★商品の組合せは自由自在です。★ ★最高60回までOK!!★

KONAMI 新型筐体 ウインディ29

(筐体12ボタンパネル使用)

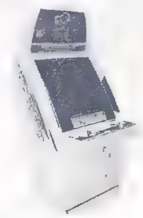


通販価格￥232,000(税込)

初回￥21,588　￥20,900×11回
初回￥13,376　￥11,200×23回
初回￥10,464　￥ 8,000×35回

SEGA ブラストシティ

(筐体12ボタンパネル使用)

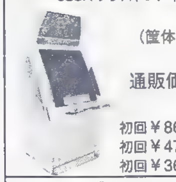


通販価格￥235,000(税込)

初回￥21,540　￥21,200×11回
初回￥12,280　￥11,400×23回
初回￥10,720　￥ 8,100×35回

SEGA ブラストシティ+バーチャファイター3 組込

(筐体12ボタンパネル仕様)



通販価格￥960,000(税込)

初回￥86,940　￥86,700×11回
初回￥47,180　￥46,700×23回
初回￥36,420　￥33,300×35回

SEGA ブラストシティ SNK リアルバウト餓狼SP 組込

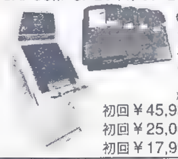


通販価格￥404,000(税込)

初回￥37,536　￥36,400×11回
初回￥21,072　￥19,600×23回
初回￥15,808　￥14,000×35回

SEGA ブラストシティ(12ボタンパネル仕様) CAPCOM CPⅡシステム セット

通販価格￥498,000(税込)



CPSⅡマザーボード
ストZERO 2　(カート)
ノャドーオーハーミスタフ (カート)
マーヴルスーパーヒーローズ (カート)
ヴァンパイアハンター カート)
サイバ ボッツ (カート
X-MEN VS ストリートファイター カート)

初回￥45,932　￥44,900×11回
初回￥25,064　￥24,200×23回
初回￥17,996　￥17,300×35回

SEGA ブラストシティ(12ボタンパネル仕様) CAPCOM ストリートファイターEXセット

通販価格￥472,000(税込)



初回￥43,048　￥42,600×11回
初回￥24,596　￥22,900×23回
初回￥16,944　￥16,400×35回

SEGA ブラストシティ+TAITO F3 セット

(筐体12ボタンパネル仕様)　通販価格￥448,000(税込)



F3マザーボード
バブルシンフォニー (カセット)
ダライアス外伝 (カセット)
エレベーターリターンズ (カセット)
パズルボブル2 (カセット)
ゲキリンダン (カセット)
究極タイガーⅡ (カセット)

初回￥41,232　￥40,400×11回
初回￥21,864　￥21,800×23回
初回￥18,396　￥15,500×35回

SEGA ブラストシティ NAMCO 鉄拳3 セット

(筐体12ボタンパネル仕様)

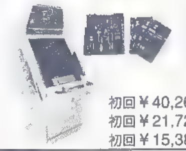


通販価格￥　未定

初回￥　?　￥　?
初回￥　?　￥　?
初回￥　?　￥　?

SEGA ブラストシティ(12ボタンパネル仕様) KONAMI GXセット

通販価格￥440,000(税込)



GXマザーボード
沙羅曼蛇2 (ロム)
セクシーパロディウス (ロム)
ときめきメモリアル対戦 (ロム)
対戦ぱずる玉 (ロム)
ツインビーヤッホー (ロム)
ドラグーンマイト (ロム)

初回￥40,260　￥39,700×11回
初回￥21,720　￥21,400×23回
初回￥15,380　￥15,300×35回

CAPCOM CPSⅡ ボードマスターセット

通販価格￥348,000(税込)



ボードマスター
CPSⅡ マザーボード
ストZERO 2 (カート)
ノャドーオーハミスタラ(カート)
マーヴルスーパーヒーローズ (カート)
ヴァンパイアハンター (カート)
X−MEN vs ストリートファイター (カート)
CPSⅡ用ハーネス

初回￥31,832　￥31,400×11回
初回￥17,764　￥16,900×23回
初回￥12,196　￥12,100×35回

SNK リアルバウト餓狼SP ,ボードマスター セット

通販価格￥218,000(税込)

ボードマスター
リアルバウト餓狼SP
ハーネス



初回￥20,712　￥19,600×11回
初回￥10,824　￥10,600×23回
初回￥10,436　￥ 7,500×35回

CAPCOM ストリートファイターEX ボードマスター セット

通販価格￥288,000(税込)

ボードマスター
ストリートファイターEX
ハーネス

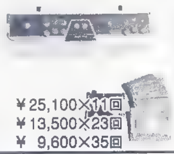


初回￥26,192　￥26,000×11回
初回￥14,384　￥14,000×23回
初回￥10,576　￥10,000×35回

TAITO F3, ボードマスター セット

通販価格￥278,000(税込)

ボードマスター
F3マザーボード
バブルシンフォニー (カセット)
ダライアス外伝 (カセット)
エレベーターリターンズ (カセット)
パズルボブル2 (カセット)
ゲキリンダン (カセット)
究極タイガーⅡ (カセット)
ハーネス



初回￥25,252　￥25,100×11回
初回￥14,204　￥13,500×23回
初回￥12,056　￥ 9,600×35回

KONAMI GX.ボードマスター セット

通販価格￥315,000(税込)

ボードマスター
GXマザーボード
沙羅曼蛇2 (ロム)
ときめきメモリアル対戦 (ロム)
セクシーパロディウス (ロム)
ツインビーヤッホー (ロム)
ドラグーンマイト (ロム)
対戦ぱずる玉 (ロム)
ハーネス



初回￥29,060　￥28,400×11回
初回￥16,020　￥15,300×23回
初回￥12,880　￥10,900×35回

SEGA バーチャファイター3

☆ブラスト筐体即納OK!!
基板売りもOK!!

いよいよ発売 NAMCO 鉄拳3 予約受付中

☆予約・値引き額・発売日等はTELにてお問い合わせください。
☆その他、多数の基板を在庫いたしております。

CAPCOM

ストリートファイター3	予約受付中
ストリートファイターEX	値引き有り
X-MENVSストリートファイター (新品・カート)	値引き有り
ロックマン2 (新品カート)	値引き有り
ストZERO2 (カート)	15,000
ロックマン (新品)	50,000
闘神伝2	38,000
D&Dシャドー (カート)	80,000
D&Dカート	45,000
19XX (カート)	35,000
マーヴルスーパーヒーローズ (カート)	35,000
スーパーパズルファイターⅡX (カート)	35,000
ストZERO (カート)	5,000
ヴァンパイアハンター (カート)	10,000
X-MEN (カート)	20,000
パワードギア (カート)	30,000
トップシークレット	42,000
ブラックドラゴン	25,000
1943	12,000
戦場の狼Ⅱ	25,000
ラストデュエル	18,000
殿様の野望2	10,000
殿様の野望	4,000

KONAMI

ときめきメモリアル対戦ぱずる玉	78,000
沙羅曼蛇2	38,000
スラムダンク2	95,000
スラムダンク	25,000
グラディウスⅡ	40,000
ゼクセクス	32,000
クライムファイター	15,000
タートルズ スーパー亀忍者	8,000
GXマザーボード	28,000
セクシーパロディウス	45,000
対戦ぱずる玉	30,000
極上パロディウス	30,000
出たな ツインビー	18,000
タイムパイロット84'	20,000
サンダークロス	25,000
ビットファイター	12,000
ファイナライザー	12,000
サプライズアタック	5,000

NAMCO

鉄拳3	予約受付中
ソウルエッジ NEW Ver	68,000
鉄拳2 ver B	95,000
ゼビウス 3D/G	45,000
クラシックコレクション2 (新品)	75,000
クラシックコレクション1	20,000
トイポップ	65,000
グロブダー	68,000
ピストル大名の冒険	20,000
ワルキューレの伝説	68,000
ドルアーガの塔	75,000
リブルラブル	45,000
マッピー	42,000
パックランド	70,000
パック&パル	45,000
アウトフォクシーズ	35,000
バラデューク	38,000
ディグダグ	30,000
ゼビウス	28,000
モトス	70,000
ニューラリーX	65,000
ワンダーモモ	80,000
ドラゴンスピリッツ	55,000
ギャラクシアン	35,000
スーパーワールドスタジアム95'	15,000

TAITO

ファイターズインパクト (新品)	190,000
まじかるでーと (新品)	値引き有り
レイストーム (新品)	190,000
サイキックフォース	120,000
ゲキリンダン (新品・ロム)	10,000
パズルボブル2 (ロム)	10,000
ダライアス外伝 (ロム)	25,000
エレベーターアクションリターンズ (ロム)	25,000
あっかんべえだー (ロム)	10,000
バブルシンフォニー (ロム)	8,000
カイザーナックル (ロム)	3,000
レイフォース	88,000
ルナレスキュー (白黒)	55,000
アルペンスキー	50,000
インベーダー (カラー)	50,000
カブキZ	15,000
パズルボブル	15,000
バブルボブル	32,000
ハーレーズコメット	15,000
フロントライン	30,000
サイレントドラゴン	15,000
ニンジャキッズ	12,000
中華大仙	8,000
地獄めぐり	10,000
究極タイガー	10,000

SEGA

バーチャロン (通信基板、パネル付)	400,000
ラストブロンクス (ジャマハーネス付)	200,000
蒼穹紅蓮隊 (ロム)	70,000
バーチャファイター3 (基板、新品)	670,000
ソニック・ザ・ファイターズ	150,000
バーチャーファイターKIDS	80,000
ファイティングバイパーズ (ジャマハーネス付)	150,000
バーチャーファイター2 (ジャマハーネス付)	100,000
ペンゴ純正	60,000
ファイナルアーチ	60,000
バーチャファイターリミックス	57,000
ばくばくアニマル	55,000
上海 万里の長城	75,000
ドラゴンボールZ VRVS	25,000
アッポー	22,000
青春スキャンダル	30,000
テディボーイブルース	42,000
ピットフォール2	45,000
モンスターランド	22,000
サンダーフォースAC	18,000
DDクルー	8,000
ぷよぷよ	8,000
ぷよぷよ通	12,000

DECO

ダンクドリーム95 (新品)	40,000
マジカルドロップ	15,000
クルドバスター	15,000
デスブレイド	10,000
バックファイヤー	45,000

IREM

アールタイプ レオ	28,000
フック	25,000
四川省2	10,000
ボンバーマン	10,000
ぐっすんおよよ	10,000
迷宮島	10,000
サンダーブラスター	12,000
大工の源さん	6,000

BANPRESTO

スーパースラムズ	42,000
ウルトラ警備隊	25,000
アルチメイトテニス	12,000
SDガンダム サイコサラマンダー	4,000
マクロス	15,000

SNK

リアルバウト餓狼伝説SP	値引き有り
ティンクルスタースプライツ	値引き有り
ステークスウィナー2 (新品)	値引き有り
サムスピ天草降臨	値引き有り
キングオブファイター96' (新品)	値引き有り
MV-1A (新品)	48,000
MV-1F	20,000
怒Ⅲ (純正・新品ループレバー付)	70,000
キングオブファイター95'	15,000
ソニックウイングス3	10,000

ATLUS

ブレイゾン	10,000
豪血寺外伝 最強伝説	35,000
豪血寺一族	10,000

その他

デッド・オア・ライブ (新品)	予約受付中
戦国ブレード	68,000
ストライカーズ1945	65,000
ジャッキーチェン	45,000
バイパーフェイズワンNEW.ver (ロム)	10,000
パング3	25,000
ライデン	20,000
上海Ⅲ	35,000
ワールドラリー	20,000
レモンエンジェル	8,000



TSC
有限会社　哲信クリエイト
〒545　大阪市阿倍野区美章園2-21-11 朝日プラザ1F
TEL.FAX 06-719-9919　営業時間 10:00~21:00

●お支払い方法●

●銀行振込 ・・・・・・ 入金確認即商品発送
●コレクトサービス ・・・・・・ 商品代引サービス

振込先、相互信用金庫本店 (当)0464186
相互信用金庫本店 (普)0030322

佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

天使万歳ふたたび

第61回

文・四コマ
佐竹雅昭

怪獣王子は今、前号や4コマを見ればわかると思うが「マジック・ザ・ギャザリング」にハマっているという。ところで、対戦相手は誰なんだろうか？アンディ・フグや石井館長と対戦してたりして。

（愛知県　尾関秀誉君）



神田川工事

ピンポーン。
玄関のチャイムが鳴った。
（誰だ？こんな時間に。あっ！そうだ。新聞屋さんが集金に来たんだ）
私はドアののぞき穴から突然の訪問者をのぞいた。
（ん？2人。しかも制服姿だぞ）
てっきり新聞屋さんだと思っていた私はまったく予想もしなかった展開に度胆を抜かれてしまった。
（誰なんだ、あの2人組は。もしかして強盗か。そうだ。そうに決まっている）
「佐竹さーん！すいません、神田川の工事のものですけど」
ドア越しに大きな声で2人組が叫んでいる。
（何だと、神田川の工事だと。確かに今は神田川の工事をしているって街の噂で聞いたことはあるな。でも、工事関係の人を装っての強盗事件も考えられるな。ここは焦ってドアを開けずに様子をうかがってみよう）
「誰？」
まずはジャブ的に。
「あー、すいません。神田川工事のものですが、佐竹さんのお宅の写真を撮らせてもらいたくて…」
（んー、怪しい。どうして俺の写真が必要なんだ。これはマニアによる犯行か？）
「どうして写真が？」
ズバリ尋ねた。
「実は神田川の工事につきまして、地盤沈下やビルの傾きがありましたらいけませんので、調査にやってきた次第です」
眼鏡をかけた25歳くらいの兄ちゃんが答えた。
（さぁ、入れるか帰すか）
私は究極の選択に頭を悩ませた。
（よしっ！こうなったら一か八かだ！）
「さぁ、どうぞ。まぁ汚いところですけど、ゆっくりと写真を撮ってくださいね」
すると、工事の人たちは無言で部屋に入ってきて、ポラロイドカメラで部屋を写しまくっていた。
「工事って大丈夫ですか？急にビルが地面の下に落ちたりしないんでしょ？ここの家、神田川の真上にあるの？地下ってどうなってるの？」
私は次から次へと質問した。しかし返事は返ってこない。
怪しい！
「おい！お前たち、実はドロボウで下見に来たんだろ！」
遂に言った。
「……あのー、ここの家、壁やら天井やらに人形があり過ぎて、測量も写真も撮れないんです。すいません、すこしでも人形何とかなりませんか。お願いします」
この後、私は思った。
（この部屋、絶対ドロボウは来んな…）



ポエム

「レア」

最近ブーム
マジック
全部揃えて
さぁゲーム
でもなかなか出ない
レアカード
先程はありがとう
ユサさんね

by さたやん

怪獣王子の部屋



さたけ　まさあき　大阪府出身　A型　空手家　正道会館　師範代　先頃の「甚兵衛Tシャツ」に加え、かねてから王子の念願であった「闘志天翔グッズ」をついに作成!!　期待していてくださいね。

お便り募集中!! 天使万歳では我らが王子を応援するお便りを募集。宛先は新声社㊝係。

ゲーメスト

アイランド

担当：田渕健康　助っ人：TM



凄えぞ!!ついに新声社1Fに、ゲーメストゲームセンター（未完成）がオープンするぞ！近辺に住む人はもちろん、地方の方も東京遠征の折には立ち寄ってほしいのねん。君も新声社1Fでぜんじさんとアクシュ！

（ゲーセンの名前はガッツ空間がいいと思います。渕健）

今月のいっぱつ

健康美至上主義

☆久々にポカポカと日差しの暖かい日、公園のベンチでほげえーとひなたぼっこに興じているときのこと。

きゃいきゃい言いながら歩く女子校生の集団を見ながら「最近の制服のスカートってほんま、短いわぁー」とふと思った。

そのとき、涼しげな顔をして一陣の風がスカートの裾をツイ、と持ち上げる――ブルマだった。

このときのガッカリした気分、やり場のない怒り、オホホ残念ねぇスケベ男性さんと言われたかのよーな惨めな気持ち。男性の方ならわかるはず。

そこで思い出したのが、ベストキャラ'96で3位入賞のさくらさん。その支持理由にあった「ブルマ」ってまさか、「ブルちら最高」とか血迷ったとんのとちゃうやろーなー!?ちゃう、そーやないやろ！何故にさくらさんがブルマをはいているのか、これから俺が例をあげて説明したる。

さくらさんがスカートにブルマでなかった場合、思いつく3つのパターンがある。

①不自然にはりつくスカート
②パンチラ全開
③ブルマ単体

①はまあよくあるパターンで、「なんでやねーん」という不満は常につきまとう。②はストレートすぎて魅力半減。③はちょっと路線が違っててヤベエなあオイ。こんなんに興奮しとったらアカンでぇ君たち。ま、それはそれとして、3つとも妙である。

しかし、冒頭でもふれたように、「スカートとブルマ」とは「色気」とは離れたところにある。テニス選手のスコートと一緒で（これはこれで謎だが）見られても構わないから思いっ切り暴れられるわよーん、という、つまり健康美として「ブルマ」はあるのだ。

ついでに言うなら、いくら男勝りでも、パンツ見られて平気なわけじゃない、という、乙女心すら伺えるものである。

わかったね諸君。「ブルマ見えたわーい」とか言ってる場合とちゃうでぇ。

「だったらジャージでもズボンでもはきゃーいーじゃん?」そこ！誰が勝手に喋ってええ言うた!?そんな口は二度と開かんよーに（略）…コホン、なかなかよい質問だね。

まぁ、あれよ。男ってぇのは哀しい生き物で、やっぱり色気にゃ弱いんですよぉ。あのスカートから伸びたおみ足にゃあ、その…惹かれるわけでしてぇ…。

ただそのままだと例①から導かれる色気と何ら変わらんところを、さくらさんの動きとブルマに象徴される健康美によって、爽やかな色気に昇華させているという訳です。おおっ、説得力あるやん！

コホン、ま、そういう訳や。さくらさんを単なるお色気ふりまきキャラと勘違いして、わーきゃー言わんよーにな、諸君。

（兵庫県　クロックビースト㊫Ⓐ）

…あんさん考えすぎやと思いつつも、男として心を打たれる一文であった（世界平和とブルマ廃止問題を同一レベルで考える担当より）。



（大阪府　AAA君①）
ファッキン！彼女はそう叫んだ（意訳）。

がぶりよりゲーマー人生



虹色町って普通の人間の比率が少なそうだ…。
（福岡県 新天町柏うどん君⑧）

怒濤の'97年大予想

∴サイキックフォース2がデビッド＝クローネンバーグ（スキャナーズの監督ね）を監修に迎え、実写ポリゴン格闘モノとして作られる。
モータルコンバットなみの残酷な必殺技のため、日本では一部をのぞきウケないが、海外で大ヒット。
ハリウッドで映画も作られる（もちろん監督はクローネンバーグ）。

◎ダンシングアイのモーションキャプチャーの様子とスタッフの動作指示を収録した「メイキング・オブ・ダンシングアイ」が発売される。
ゲーメストビデオ始まって以来の売上を記録。

◎アイレムのアーケード復帰第一作として、バトルバード3Dが開発される。が、数台しか作られず、闇から闇へ販売される。結局、復帰は無かったことに。
注）バトルバードとは？
1986年、アイレム初の（そして最後の）大型筐体ゲームとして制作され、3D《超立体映像》システム第一弾と銘打たれた（が第2弾以降は無かった…）世界に十台もないという珍ゲーで、私もやったことはない（画面写真を見たのみ）。持っていることはおろか、やったことがあるだけで、末代まで自慢できるという究極のレアゲーム。
しかし…鉄拳3のストーリーにはぶっとんだ。さらにダンシングアイのストーリーにアゴが砕け散る思いだ。ナムコってスゴイ。
（兵庫県 ハインド十九郎、もっとももうすぐ二十郎君©）

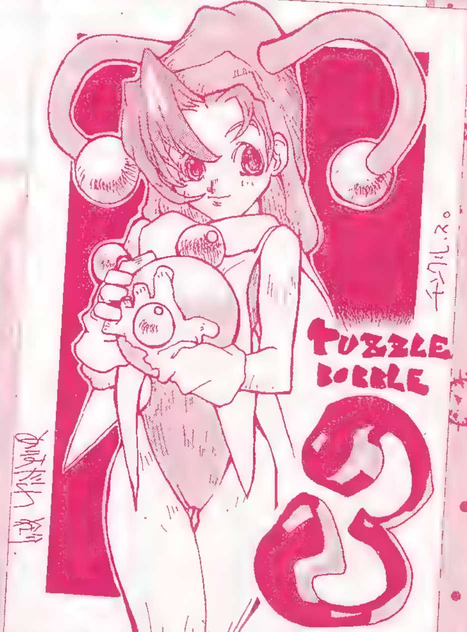
☆クローネンバーグね…日本でやるならりんたろうか飯田譲治にオマカセだ。
でもアイレムにはぜひとも復活してもらいたいものである。幻のAX-902システム改を引っ提げてだな…ってそれはもうえーっちゅーねん。



←（愛知県 高田武緒君③）
☆空の碧さに負けないように。空の広さに、負けないように。

撃ちモノ グレートロメン

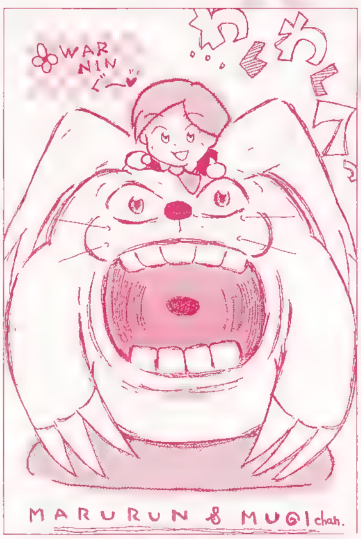
☆男のロマンはやっぱりシューティング！てなわけで、最近シューティングに狂っている。
あのシューティング独特の「撃って避けてまた撃って。ココロハレバレ（以下略）」的な感覚を与えてくれるゲームばかりプレイしている（ちょっと避けてばかりのような気もするが）気分爽快だぜオイ、な気分。
プレイしているのは、家の近くのゲーセンで「バトルガレッガ」、遠くのゲーセンで「魔法大作戦」、学校の近くのゲーセンで「蒼穹紅蓮隊」、家に帰ってサターンの「疾風魔法大作戦」と、ライジングが嫌いな人がいたら発狂しそうなライジングオンパレード。しかし、面白さのケタが違うのだから仕方がない。
この中でも特に狂っているのが初代の魔法。家から自転車で飛ばして30分以上はかかるゲーセンにしか無いため、学校の講義が終わったら速攻で、もしくは午後の講義をサボッて通いつめている。
魔法大作戦はプレイ4日目にして6面突入！このままいくと一周クリアは時間の問題（か？）。シューティングではダラ外しかクリアしたことないので、もしクリアしたら感動しまくりだろうなー。
音楽が非常に耳に残るので、CDほしい気分120％なのだが、確かメストCDは売り切れてしまってたような記憶が…奇跡を信じて今度マルゲ



↑（大阪府 ありすがわ「のみやさんへ」狂介君②）
☆最近のタイトーパズルキャラは要チェック（？）多発モンですわ。



↑（神奈川県 IBUKIさん5）
☆輝く戦士の魂は、星のそれより目ばゆいのさ。



↑（東京都 レオパルドくまさん④）
☆下旬発売のムックもゲットして、さらにわくわく効果増強だ。

屋を覗いてみるか。
そう言えば、紅蓮隊のビデオは出ないのだろうか。出たらソッコーで買うぜ！独りよがりのまま終わる。
（宮崎県　チッタ信者MSS君Ⓓ）
☆残念だが魔法のCDはもう在庫無いのよ～。秋葉原の中古屋とかあさるってのどう？



←（東京都　石渡岳史君⑥）
…うめだシティ（©バーニングファイト）代表で出るというのはどうか。

俺と初夢と神経過敏

☆夢でよかった…タイトーが「Gダライアス」を発表。これが予想通りの大成功！
勢いを得たタイトー、続々とGを出す。「G奇々怪々」、「G鮫！鮫！鮫！」、「Gカブキ Z」、「G地獄めぐり」、「G・Dr.ドッペル探検隊」etc…。
これらすべてがゲーマー心をキャッチザハート。タイトー旋風が巻き起こる。
しかし、「G飛鳥&飛鳥」を発表すると「Gはもうごちそうさまだね」という空気が流れ始めてしまい…と、そこで目が覚めました。むぬうー。
（大阪府　初うそノートゥングちゃんⒺ）
☆Gインセクターとかそれっぽいけど…それって何だ？

もしもシリーズ。

「もしもバーチャロンがセガからではなくコナミから出ていたら」。
当然、ゲームのタイトルは「よろめきベルグドル～forever Kill You～」に違いない。
そして通勤・通学用にベルグドルの頭部型ヘルメットや、ナパーム付き目覚まし時計などの商品が日本全土に大量投下。
よろドグラーの諸君、今すぐゲ屋に走れ。アファむー（アファームドのこと）のトンファーダッシュより速く。
（福井県　つるのすけ君Ⓕ）
☆♪好きとか機雷とか～。

友「バトルガレッガ1000万こえてやっとクリアしたぞ。これからは何でも聞いてくれ」
私「…それじゃ聞くがな、バトルガレッガのプレイヤーはどんな名字だった？」
友「え…名字？」
私「設定に書いてあったろ？」
友「…いや…あの…4面ボスの稼ぎ方とかじゃなくって？」
私「知らんのか？」
友「……」
誰もが知ってるバトルガレッガ。しかし誰も知らないバトルガレッガの設定。
（福井県　Lim君Ⓖ）
☆実は知られているようで知られていない、ガレッガのカッちょいいストーリー。ちなみにプレイヤーはウェイン兄弟（町工場職人出身）。
詳細を知りたい方はバックナンバー164を参照のこと。歴代シューティングのストーリーの中でも、なかなかの秀作であったりする。

レッツビギン つっこみ三昧

☞うちの新車のナンバーが「1943」だった。
（鹿児島県　シャーク君Ⓗ）
↑ミッドウェイ号と名付くべし。

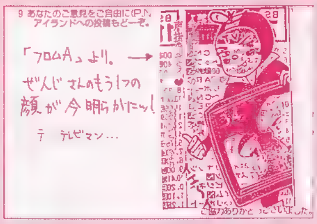
☞「ゲーセンへ徒歩一分の予備校」と「ゲーセンもないような所にある大学」はどっちが良いでしょう？
（宮城県　ゲーマー浪人君Ⓘ）
↑とりあえず大学いっとくが吉かなあ。大学へいってもやりたいことがないんなら別の道がよかろう。受験生の皆は頑張って最後のお務めを果たすよーに。

☞アタリショックってのは来たらまずいんじゃないですか？
（北海道　Z郎君Ⓙ）
↑まずくはなかたい。

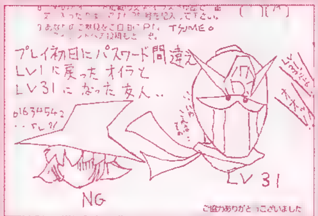
☞バトルガレッガのビデオに付いているCDは単体で発売されないのですか？
（沖縄県　Ut君Ⓚ）
↑単体では売っとらんのよ。ビデオと併せて買ってくれい！絶対損はしないと思うが。



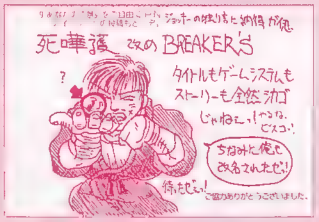
↑相撲に懸けた血が騒ぐぜ。⑦



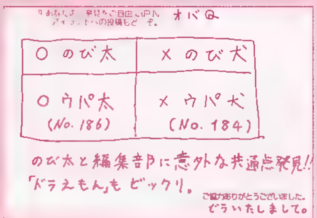
↑もみあげだけやん。イエーイって何さ。⑧



↑私もパスワード洗濯しちゃって紛失。ガク。⑨



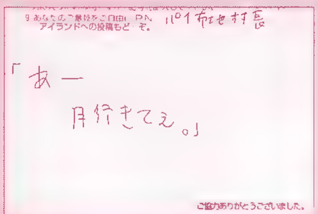
↑天麟の書はいずこへ。⑩



↑やばいウパよ～。⑪



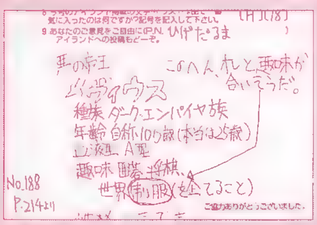
↑気のせい97。⑭



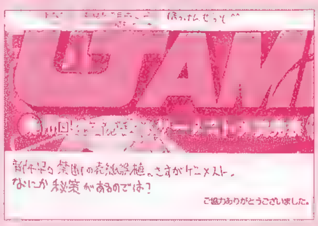
↑がんばれ。⑫



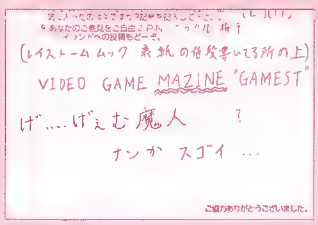
↑頑丈そうではある。でも無法な響き。⑮



↑誤植なのかマジなのか分からん所がミソ。⑬



↑私にも知らされていない計画があるのか？⑯



↑臆することなく堂々と。いかんだろ。⑰

燃えよ青春!!



ダンシングアイVSハイスクールメン

☆半コンシューマーネタで済みませんが、メタルスラッグPS移植決定祝賀鑑賞会と題して「スラッグス」なるホラービデオを見ました。

スラッグとは英語でナメクジのこと。レストランで男が眼窩から大量のナメクジをドッパァと放出するシーンはまさに目からスラッグ。…前フリコンプリート。

ある日、ダンシングアイ目当てにゲーセンに入ると、対象を含めた数台に渡って、筐体のイスに誰かの荷物がおかれていました。どうやら向かいでX-MEN VSストリートファイターをやっている3人の高校生のものらしい。

話しかけて荷物をどかしてもらい、コインを入れてダンシングアイを始めたのですが、高校生たちが言ってくるのですよ、聞こえるように。

「恥ずかしがっちゃ駄目だよなー」

「なんでそこいくかな!(セレクト時)」

ひょっとして荷物の件で怒っているのか?ぜんじさんの攻略通りに4面のマッチョマンをセレクトすると、

「ゲ!マジかよーホモだよなホモ」

私が…ホモ…。あ、あれ何だか嬉しい、なぜか彼らを憎めない!そのとき見えた!コンブバのあーるきっず・麻雀からギャルゲー担当「ずっ」君が見えたのだ!

説明しよう!コンブバとは「紗子とあーるきっずのコンティニューブリバリ」なるメストコラムの略称で「コンコン」といえば「ブバブハ」が合言葉であった。

ときには「黄金の城開発秘話」などが暴露され(紗子さんは元SETA社員なのになぜ?)、またあるときは「紗子さんの水着」が拝めるという、お色気ありの60分。

その紗子さん曰く、

「(ゲームは)人が見ているほうが燃える!あ、いやHなことじゃなく…」

そうか!私は今高校生に囲まれているから!見られているから嬉しいんだ!サービスしなきゃ!ショータイムを胸板から下腹部までくまなくサービス!フッハッオぅリャー!どうですか高校生ー!

「やっぱりホモだぜ」

見て見て見てちょうだーい!れいなさんを選ぶとなぜか、

「おいおいマニアックだなー」

なる声援が飛んだ!幸せの連鎖スタートだ!

〝ねえ高校生〟

〝なんだい福田?〟

〝私のこと好き?〟

〝あたりまえだろ〟

〝離さないでね♥〟

〝踊っちゃうぞー(すでに踊っている)〟

〝シュビドゥバァー〟

(順&キャラ不同)

ってぐらい幸福。ゲームオーバー後私から、

「ちょっとおかしいルートだったかな?」

と話しかけてみました。彼らは笑いながら、

「いやそんなことないっすよ。よかったよ」

と答えてくれた。ゲーセンは本当によいこと探しにもってこいですね。

天外魔境真伝の綱手ちゃんと結婚すると『娶るスラッグ』に。

(東京都　福田雄一郎君Ⓜ)

☆冬季限定・北海道仕様の『小樽スラッグ』ってのはどうか。はい死刑。



←(高知県　奥寺浩君⑲)☆～この闇は貴様らが望んだ結果だろう。なぜ苦悶は喜悦に変わらぬ?～

好評(?)につき第3弾

☆オレたちの店長日記

～第1話～

マーヴル・スーパーヒーローズではジャガーノート、ストZERO2ではザンギエフを愛用し、

「やっぱ格闘モノはマッチョでやらんと」

と語る友人。その言葉を聞いたマッチョ好きな店長。

「そなたの心意気しかと承知した」

と言ってすっかり意気投合し、勤務中に一緒にやきいもを買いにいく始末。

～第2話～

「プリント倶楽部の収入が俺の小遣いを上まわっちまったよ…」

とカウンター前のそれを見て肩を落とす店長。最近ではインカム集計のときに「あの機械がぶたさん貯金箱にみえるんだ。怖いよ、怖いよ…ヒッヒッヒ」と呟くらしく、いつ店長の机の上に花瓶が置かれるか分からない状態。

～第3話～

パンチングマシーンで若さをみせつける店長。112tという記録に一同、

「店長、まだまだ若いっスね」

と賛美し、店長の心は一足早くポカポカ春。だけど女子高生に、

「**オジさん**、ハサミ貸してよ」と言われて厳寒のズンドコ。

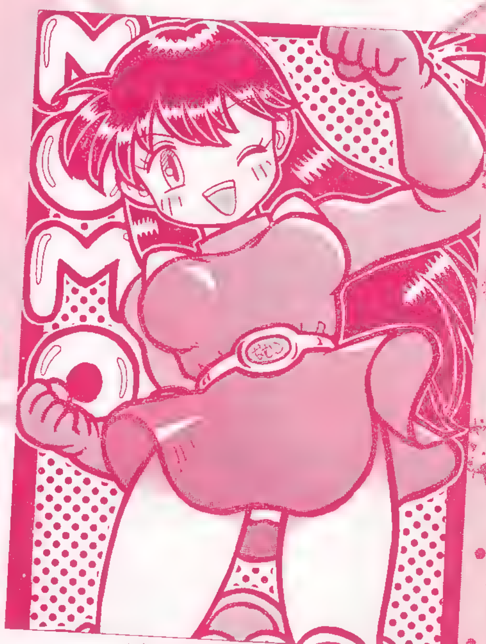
(石川県　一日に米1t坂井君やーい君Ⓝ)

☆春も近まりポカポカ気分でうららか陽気な店長に幸あれ。

「アイランドムック」
消費税が5%になる前に出るといいね…。

(埼玉県　アキ・カーン君Ⓛ)

☆まったくよ。



↑(徳島県　ワンダーぷくさん⑱)
☆今のナムコノリを考えるといつ復活してもおかしくは…ない…。



←(神奈川県　スーパーソフィー君⑳)
☆サムライスピリッツ天草降臨をやったことない人へ→内容的にはこんなゲームです。



「楽しむ」プレイと勝負の両立を

☆対戦格闘ゲームのプレイヤー同士の対戦が、実際の暴力事件にまで発展してしまった事の顛末を見て、思うことがあったので書きました。

原因は感情の抑えが利かない人にもあるでしょうが、最も悪いのは、対CPU戦が主だった時代から、格闘ゲームの中のルールがほとんど変わってないところにあると思いました。

現実の格闘競技では、皆さんも知ってのように、対戦者が競技として理想的な闘いをするように非常に良く考えられた、細かい規定が設けられています…チキンであれば反則もとられますし…。

ゲームの中の設定では、ケンカ・戦争でも、COMでない人同士が競う以上、ルール無きケンカであってはいけないのです。

人間に広く良識を求めても無駄でしょうから、できる範囲で、COMに闘いを取り仕切る機能を持たせられないか…一定の同じ行動をすると、敵の体力が回復するとか…。

さらに、今や人同士が直接にゲーム空間で接するようになったからには、メーカーもそれに堪えられるバランス調整をする責任があると思います。でないとメーカーが暴力沙汰を助長しているとも言われかねないのですから。

メーカーさんにただ望まれるのは、ゲーマーの「精一杯楽しみたい」という気持ちを、存分に満足させてくれるゲームシステムの開発です。

実際の競技に見習ってもらい…でないと、それはゲーム業界全体にとってのマイナスになると思います。

(北海道　帷一魔君Ⓟ)

☆今までの「対戦問題」は、主に我々プレイヤー側の心構えについて語られることが多かったのですが、最近ではメーカー側が提供する『ゲームの内容』についての問題提示がなされています。

もちろん、問題を起こす原因は『プレイヤー』に大きく起因しているのですが、メーカー側も人と人とを繋ぐインターフェース『対戦ツール』を作っているのであれば、全く責任はないとは言えないのではないでしょうか。

そんなわけで、対戦ゲームにおける『今後、メーカーに望む姿勢』なんかを募集します。意見や思う所、要望があれば、ガンガン葉書をおくってくださいね。

対戦台でムカついて台をぶっ叩くより、一緒に考えてみたほうが問題解決への近道だよ。

今後一同気をつけよう

☆ゲーメストの記事をみていると、ある「単語」の使い方にカチンとくるものがあります。

その「単語」は、辞書にも載ってますが、記事の上ではゲーマーたちにしかその使い方が通用しないものになっているのです。

ところが最近では、その「単語」の意味がゲーマーたちだけのものであって、本来は違うということを忘れているようにみえてなりません。

実際そうでないことを願いたいのですが、根本的にその意味を誤解しているようにさえ思えてくるときもあります。

その「単語」は、「広辞苑」にはこう記されています。

「あてーみ」《当て身・中身》柔道で、拳(こぶし)・肘(ひじ)・足先などで相手の急所を突き、または打つ技。危険な技なので、乱取りや試合では禁止。あてわざ。

「広辞苑」にはこれ以上のことは記されていません。そのほかのもっとページの多い辞書などには別の意味が記されていることもありますが、少なくともゲーマーの間での「相手の攻撃を受け流すこと」という意味で記したものは、どこの辞書、辞典、武術書、剣術書にも存在しません。

しかし、記事の上では「当て身」という単語の実際の意味はまるで無視され、あくまでゲーマー用語としての意味のみが用いられています。

ゲーム雑誌の記事である以上、これは仕方のないことかも知れませんが、そのような記述をみて「当て身」の意味を間違って覚えてしまった人が出て来た場合、その記事の書き手に責任はないのでしょうか?

文章を書いて本を出版するという仕事に就いているという以上は、「言葉」に対して決してズボラな態度を取ってほしくないのです。また、そのように思われる記事も書いてほしくはないのです。

そこのところの配慮を、なにとぞお願いします。

(京都府　夏鬼君当Ⓠ)

☆本来、その言葉が持つ意味とは離れて、ゲーマー用語となった言葉はたくさんありますが一例。ダイヤグラム(鉄道用語)・めくり(由来は「背中の皮めくり」から)・目押し(タイミングよくボタンを押すこと)ー「当て身投げ」→「当て身」ほど、本来の意味と相反した意味を持って用いられるようになった単語はないのではないかっ!

私もさんざん編集部内で、「当て身って略すのはニュアンス違い過ぎるから嫌いだ!」と再三言っていたのだが、「意味は通じるからいいじゃん」とか言われて一蹴される始末。そーゆー問題じゃねーだろ。

最近はページの見出しに堂々と使われたり(呆れたぜ)あろうことか、ほかのゲーム雑誌でも頻繁に目にするようになりましたが…別に打撃技のこと言ってるんならいいけどさ。

ゲーム用語として認識するだけではなく、みんなは本来の意味をきっちり覚えておこう。公の場で恥ずかしい使い方すんじゃねーぞ♥

KOF'97の予想をパーセント表示にしてみました。

ジョー東の退場あるいは離脱…80%以上

京サマの卒業…55%以下

スポーツチームの復帰…1%未満

(兵庫県　サクラ大戦中毒者山田戦艦君⓪)



↑(福島県　キク君当㉑)
☆ノリ悪い奴ァ、勝てないぜっ!



↑(千葉県　石坂司さん㉒)
☆やにメルヘンチックと思いきや、宇津木次郎の姿が…。

ガッチリスクラム 超芸魂



↑(大阪府 やくびょく君㉓)

マイティ害の ホレホレ大作戦DX

あけおめ。今年もゲームに精神修養に投稿にと、皆には精進してもらいたい所存。
あと図書館で本を借りて、期限過ぎても返してない奴は即刻返すように。

ガレッガを稼ぎ尽くした人へ。今度は二人プレイに挑戦だ!息の合ったプレイで、目指すはトータル2000万!
ランクを考えて、基本攻撃は4号機のみ。相棒のミヤモトはショットを撃たずアイテム回収に徹する…といった作戦もおもしろそう。
(石川県 ヲタクマン君Ⓡ)
☆ボム係や死に係なども決めて、計画的にやるとおもしろそうではある。

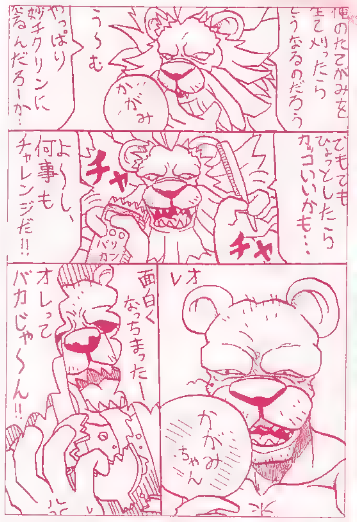
「**私**、横浜アリーナって呼ばれてます。アリーナ使いですから…」てな内容のハガキが絶対神奈川県から2〜3通は届いているはず!だ。よね。
(福井県 もふ君Ⓢ)
☆実際に呼ばれていても、恥ずかしくて自己申告できまい。

なんで虹色町の住民はゲームを終わりにして帰ろうとする俺のことを糾弾しますか。
虹色町の奇跡をやっていて「サキちゃんはまだ16歳なんだから、そんなこと知らなくていいのっ!」とか「さ、佐久間さんっ!こんな道端でそんなっ!」とかいうような質問をされて、焦ったことはありませんか?
(宮城県 虹色町の軌跡君Ⓣ)
☆全体的に君の考えすぎだと思うニヨロよ。でも虹色町の女の子って耳年増なのね。

最近アイランドでは漢ネタが良く載ってるが、だからと言って安易な漢ネタに走らんのが真の漢であろう。
よって以後真の漢は漢ネタ禁止。無論、肉球、メガネっ娘はOKだ。
(群馬県 七生君Ⓤ)
☆今年も皆と一緒に漢とはなんたるかを考えていきたいと思う所存。考えるだけだが。



↑(千葉県 S.N.O君㉕)
☆最近の忍者教育はどーなってんやら。



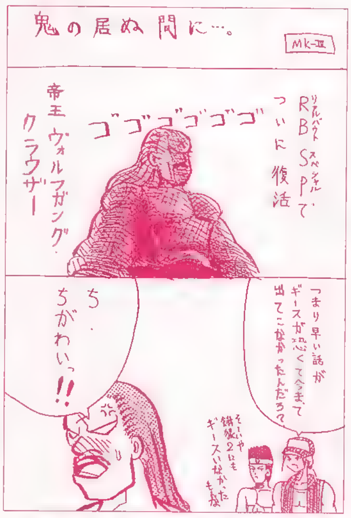
↑(岡山県 SO君㉔) ☆男なら悩むよりまず行動!たとえその先が地獄であっても。



↑(神奈川県 キレ燃えるアイランダー☆3つ・サリエリ♂君㉙)
☆いっそ殺して。



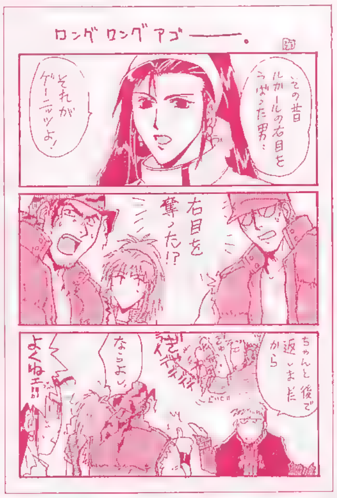
↑(京都府 村田真吾君㉘) ☆インスタントだって男の道。道かあ?



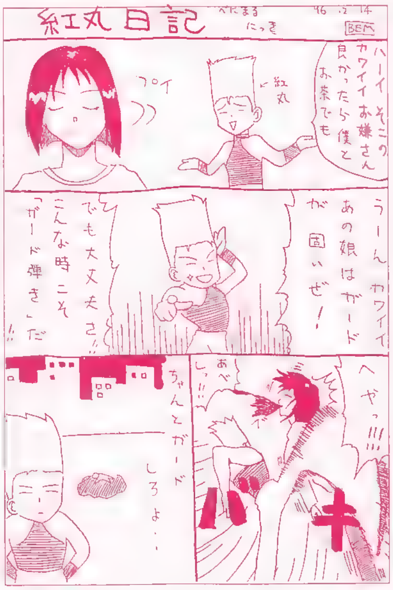
↑(茨城県 MK-Ⅲ君㉗)
☆タイミング見計らってたと言ってくれ。



↑(愛知県 AKIKAN君㉖)
☆ときどき思い出す…あのひと…。



→（香川県 佐伯弥四郎さん㊱）☆いかんか。



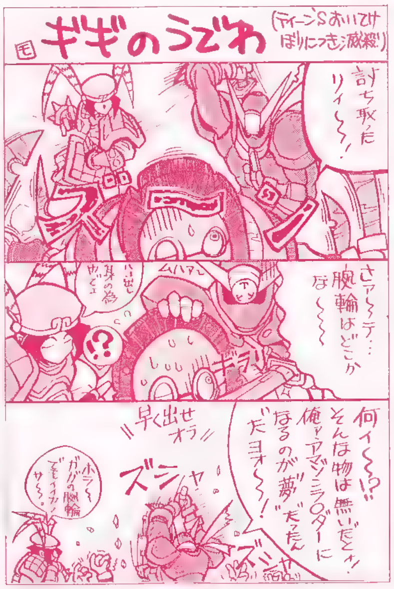
→（北海道 混血BEM君㉝）☆パンピーは一発死にだからなあ。



→（兵庫県 馬鹿田太郎君㉚）☆これはずいぶんと懐かしい。



→（石川県 粉ふきイモさん㊲）☆もう全身Xファイルモンだ。



→（北海道 も〜り〜君㉞）☆本当に隠しでありそうだが（ねい）。



→（愛知県 播磨体操大好きっコさん㉛）シャレならんて97。

なぜか続く・シリーズ嫌だ
こんな格ゲーは嫌だ!

- やられたときしか声を出さない。
- 必殺技の回数が限られている。
- 全員がカポエラの使い手。
- 会話のときの選択肢を間違えると、敵が闘ってくれない。
- 最終ボスが主人公の恋人。
- 主人公だけ実写。
- クリアすると2周目が始まる。
- 攻撃方法は目から出るビームのみ。
- プレイヤーの顔をその場で取り込んでキャラクターの顔にする。
- レバーで攻撃。ボタンで移動。
- キャラクターが小さくて見えない。
- キャラクター全員が十代の美少年。
- しかも全員体操着（半ソデ・短パン）着用。
- 主人公の闘う目的が「最強の雀士を目指す」だったりする。
- なのに、EDは好きな女の子に告白されて終わる。

（埼玉県 星羅弥琴さん ）

‥一部、己の欲求に正直な希望も入っているような気もするが。

派手でなくとも、個性的に……。手作りの結婚式が増えている

AERA 12月16日号より

ジミ婚は虚構 主流は「オリ婚」

最新結婚式事情

手作りの「オリジナル婚」が、今風だそうだ。
ジミ婚は、贅沢ができなくなった芸能界の話とか。
テーマカラーで式場を統一したり、手作りケーキ……。
さて2人でどんな結婚式をつくりますか。

「次は新郎新婦のオリコンです。」とか言って光りまくっているのか？ でも、ケンとイライザなら、もしかして…。

↑（静岡県 神崎すみ夫君㉟）☆やっぱりレベルもあるのか？

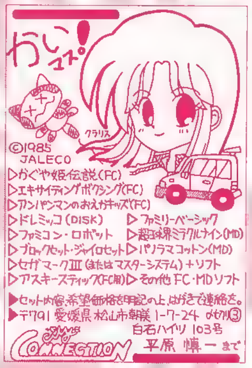


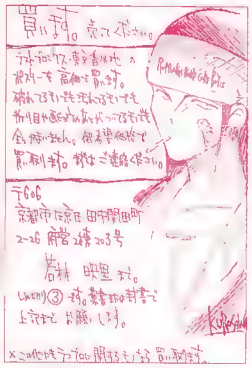
↑（東京都 佐藤浩範君㉜）☆フフッ…そこが素人のあさはかさよ。

えー、今回は合併号明けということで、またまたイラスト特集でいってみたいと思います。ではでは。

買います



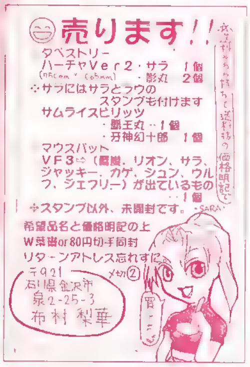




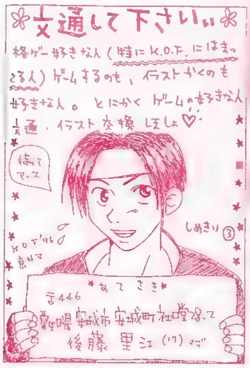


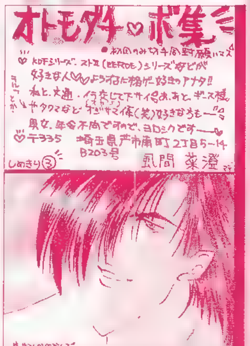
売ります

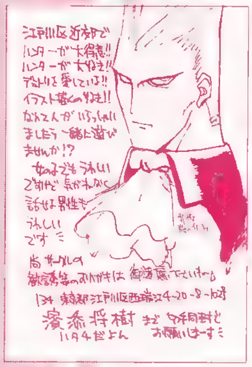




交換・その他

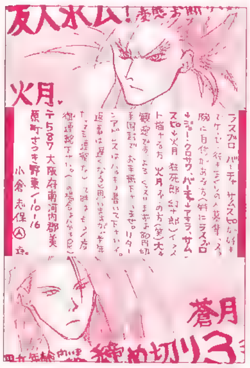


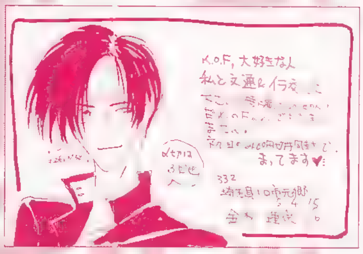




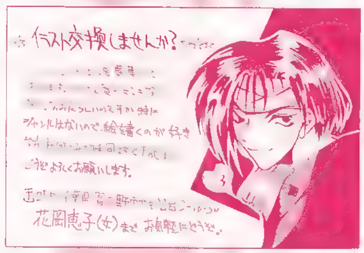


















ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触(強引なサークル勧誘、一方的な手紙など)や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
掲載された次の月末で締め切り→②
締め切りなし→③

お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント!さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101東京都千代田区神田神保町1-26 新声社 ゲーメストアイランド係

郵便はがき

料金受取人払

渋谷局承認

6681

差出有効期間
平成9年3月31日まで

切手をはらずに
お出しください

150-00

(受取人)
渋谷区恵比寿南3・1・8・1GM

パンタン電脳情報学院
入学事務局 行

フリガナ 住　所	〒(　　　) 都・道・府・県 TEL(　　　)　　―
フリガナ 氏　名	 年令　　才　男・女
フリガナ 学校名・学年	県立　市立・私立 学年　　年　在学中　中退・卒業

'97年度案内書無料請求ハガキ

キリトリ線

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

★参加希望のイベントは、右の記入欄に○印か必要事項を記入して下さい。	記入欄
第3期募集対応入学相談会 各コースの授業カリキュラム、試験の内容・倍率、校舎見学など当学院の全てから、ゲーム・広告・出版・CG・映像 音楽などの業界への就職や展望等について、コースアドバイザーが1対1でご説明します。当学院の募集は定員制であり、毎月2回入試を実施しているため、残り定員数は日々推移しています。残り定員数については、お電話でも承ります。参加希望の方は、右欄に希望日時を記入して下さい（所要時間:1時間半）。	月　日 時から
一般・4年制対応模擬試験（個人別対応） 入学試験対応の模擬試験です。成績優秀者は本入学試験時に受験科目の一部が免除されるという特典（面接と適性検査のみ）があるので、入学試験の傾向を知るためには必修のイベントです。希望の方は、右欄に希望日時（日曜・祭日を除く）を記入して下さい。（所用時間:約3時間）。	月　日 時から
'97 バンタン　クリエイターズ　フェスティバル バンタン電脳情報学院の学園祭です。2日間開催するこのイベントは、学生自身による作品プレゼンテ－ションや各コース担当の講師陣による討論会など、楽しいイベントが盛り沢山です。この日のために創作された作品を一度に見ることが出来るので、在校生の実力を知るには絶好のイベントになるでしょう。参加希望の方は、右欄の希望日に○を記入して下さい（会場は『恵比寿303』になります）。	・1日 ・2日

★本校の専攻・コースで興味のあるものは、右の記入欄に○をつけて下さい。

ゲームクリエイト専攻	ゲームデザインコース	
	シナリオ&ライターコース	
	ゲームグラフィックコース	
	ゲームプログラムコース	
コンピュータグラフィックス専攻	グラフィックデザインコース	
	コンピュータアニメーションコース	
マルチメディア専攻	ビジュアルクリエイトコース	
	デジタルサウンドコース	
昼間部4年制	ゲーム開発研究コース	

★お友達で案内書が欲しい方がいましたら御紹介して下さい。

フリガナ 住　所	〒（　　）　TEL（　　）　—
フリガナ 氏　名	年令　才　男・女
フリガナ 学校名・学年	県立・市立・私立 学年　年　在学中・中退・卒業

本校に興味のある方は、このハガキで。

キリトリ線

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

ゲーム業界就職予備校!

「本当に必要なモノは何か」を知っているのは、『プロ』だけ。

そして、それを教えることができるのも『プロ』だけ。

だからバンタンでは、現役で活躍しているプロが講師を務めている。

もちろんカリキュラムや使用マシンも講師をはじめとした業界人が監修して、

業界で活躍するために必要な知識・技術を漏れなく習得できるように考慮されているんだ。

つまり、プロが自分の実力をまるごと教えてくれる学校、それがバンタン電脳情報学院ってこと。

言ってみれば、専門学校というよりも『業界予備校』みたいな学校なんだよね。



株式会社コンパイル内定
大石康一 君
ゲームプログラムコース在籍

学校に入るまでは遊ぶ方が専門で、プログラムをしたことなんかありませんでしたけど、採用試験を受けた最初の会社からいきなり内定をもらえました。試験に提出した作品はドラクエ形式のロールプレイングゲームだったんですが、絵が苦手な分、戦闘システムを凝ったものにしたんです。学校の授業はさすがに面白いとまで言えませんけど、確かに役立っていますし、むしろこれから実際に仕事が始まって役に立ってくることの方が多いように思います。全然プログラムの知識がなかったとしても、2年あればプログラムの知識は確実に身につきますし、プログラムはとにかく組むことが大事ですから、この2年を頑張って過ごせば目標にたどり着くと思いますよ。僕もプヨプヨを超える作品を目指します。

【'97募集コース】
昼間部2年制
ゲームデザインコース
シナリオ&ライターコース
ゲームグラフィックコース
ゲームプログラムコース
グラフィックデザインコース
コンピュータアニメーションコース
ビジュアルクリエイトコース
デジタルサウンドコース
昼間部4年制
ゲーム開発研究コース

【イベントスケジュール】
第3期対応入学相談会　2月1日(土)～2月28日(金)　*日・祭日を除く
'97模擬試験　2月1日(土)～2月28日(金)　*日・祭日を除く
'97バンタンクリエイターズフェスティバル　3月1日(土)・3月2日(日) *両日OK!

【97年度入学願書締切迫る!!】
残り定員についてはフリーダイヤルでお問い合わせ下さい。

バンタン電脳情報学院
【フリーダイヤル】
0120-51-0505
〒150 渋谷区東3-22-14-1GM





対戦初攻略

対戦についての基礎知識と対CPUのギギ戦。今回はこの2本立てで攻略開始!!

すべては隠しのため

ウォーザードの対戦基礎

VSポイントを稼ぐためにも対戦はやったほうがいいと思う。基礎知識をここでは見てみるぞ。

担当：MVP

ウォーザードの対戦って何か他の対戦格闘と違うんだよね。その理由はまずキャラが個性バリバリっていうのと、オーブの存在がでかい。この2つの理由で対戦の内容は他のものとかなり違った楽しめるものとなっているのだ。

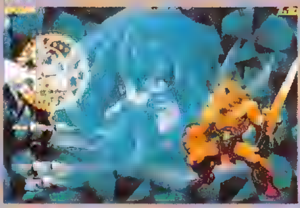
VSポイントを稼ぐのもいいしただ楽しむために対戦をやるのもいい。

そこで、ここでは対戦をやる上での基礎知識とキャラ別ワンポイントを見ていこう。

オーブを使っていけ

ミスティックオーブは魔法やミスティックブレイクを使うために必要なのは当然であり、これら2つのものは非常に有効な攻撃手段として重宝する。

ミスティックブレイクは各キャラによって性能や使いやすさが異なるが、タオ以外は使えるものばかりだ。



ムクロなんかこれでピヨリを狙えるぞ。

ミスティックオーブははっきり言って勝負を左右すると言ってもいいだろう。それぐらい重要なものである。

その理由として、

①ダメージが高い
②無敵時間がある
③攻撃範囲が広い

というものが挙げられる。

①はともかくとして、②が重要。無敵時間があるので、主に対空技として使っていくのがよい。まともな対空技を持っていないレオ、ムクロは是非とも活用していきたい戦法である。

③も対空において活用される。要するに早めに使っていっても相手に当てられるのだ。

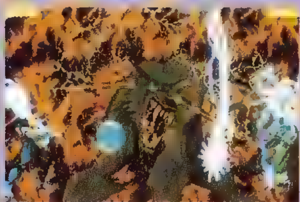


こういうふうに引きつけて対空として使っていける。

さて、対空にミスティックマジックが使えるというのはわかってもらえたと思うが、次に重要となるのがどの属性の魔法を使うか?ということだ。

相手のキャラの耐性が最も低い属性を当てていくのが理想だが、攻撃判定が出るのが速いものを常時合わせておくのが一般的である。ここでいう攻撃発生が速いものとは、ずばり「雷」である。

相手がどこにいても一瞬で攻撃判定が出るので非常に使える属性なのである。



対戦ならば雷が恐らく一番使い勝手がいいだろう。

オーブを取ろう

対戦ではCPU戦と違い食べ物が出ない。つまり宝箱はすべてオーブが入っているのである。とにかくこれは相手に取られたくないものだ。



オーブ争奪戦!!手中にしたほうが有利になるのは間違いない。

また、オーブのチェンジも重要。相手の様子を見つつスタートボタンでこまめに変えていこう。ラウンド開始前にも変えられるので覚えておくといい。

空中ガード

ミスティックマジックという強力な対空のためにジャンプから攻めることは不可能か?と思うが、全くそんなことはない。空中ガードがあるからだ。

空中ガードは非常に万能で、ほとんどすべての攻撃をガードできる。従って相手に向かって跳び込んで、着地寸前まで技を出さなければほとんど返されることはない。

着地寸前で技を出すか出さないか、または相手が対空技を出してくるか否か、ここらへんが読み合いとなっている。

また、空中ガードは相手のラッシュを抜ける時にも使える。一瞬のスキを見てスーパージャンプをして空中ガード。これだけでたいてい抜けだせるのだ。非常に重要。

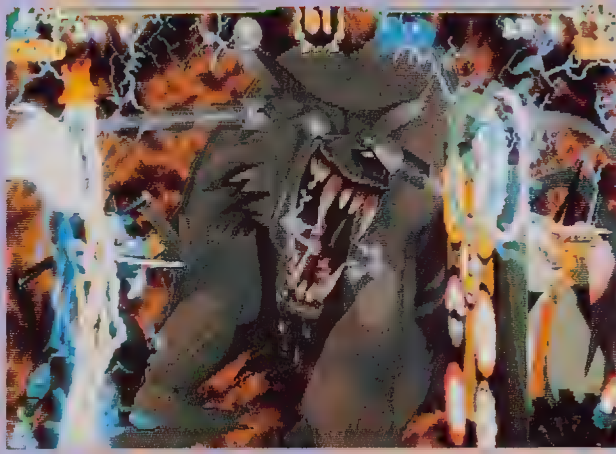


万能な空中ガード。どんどん使っていこう。

アルティメットガード

何でもガードでき必殺技の削りもなくす最強のガードであるアルティメットガードは、使い方で非常に強力な武器となる。

失敗するとスキだらけなので狙って使わないといけない。主な狙いどころは2つ。1つは対空として、もう1つは通



特にミスティックマジックには必ずアルティメットガードをすること。

常ガードから切り換え、である。

対空に使う場合はアルティメットカウンターですぐに反撃する。ムクロなどはここから雷の魔法が連続技となるので重要だ。

通常ガードから切り換えるのは、多段攻撃に対してである。この場合リスクがないので常に使っていこう。

このように相手の攻撃がほぼ確実にくると思ったときに使うと、効果的である。

追い打ちを見逃すな

忘れがちだが割とバカにはできない攻撃力のある追い打ち攻撃。ダウンさせた技によって入らない場合もあるが、わざとスカしてそこから起き攻めを展開していくのも考えられるので、どんどん使っていきたい。アルティメットガード、空中ガードのおかげでダメージを与えにくい対戦となるのは必至であるから、少しでも多くダメージを与えるためにダウン攻撃は重要なのである。

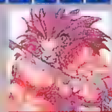


忘れがちな追い打ち攻撃。少しでもダメージを与えたい。

ハンデ差は？

LV1のキャラとLV32のキャラとでは明らかに攻撃力の差があり、しかも技にも差がでてくる。よっていくらVSポイントを稼ぐためとはいえ、このようなハンデ差は対戦をつまらなくしてしまう可能性がある。よく考えて乱入しよう。

キャラ別ワンポイントアドバイス



レオ

レオの場合、魔法に対する耐性が全くない（ほとんどの魔法が弱点）ので、基本的に相手の魔法をくらってしまうとひとたまりもない。

なので、相手が魔法を使ってきそうなら、アルティメットガードの準備を常にしてかからないとダメ。むやみに飛び込むと、相手の対空魔法をくらうぞ。

通常の戦闘では、マーズ・スラッシュが無敵時間があり使えるほか、起き上がりなどには、ミスティックブレイクのヘラクレス・ラッシュを出すと有効だ。また、魔法などで転ばせたあとには、必ず追い打ちを入れるように。



起き上がりには、ヘラクレス・ラッシュがいい。



転ばせたら、必ず追い打ち。約束だ。



タオ

チェーンで押していこう！

遠距離は空刃拳、対空は炎龍脚と一通りの必殺技がそろっているタオの場合、攻めの基本は当然チェーンコンボ。

ジャンプ跳び込み攻撃から下小K→下中K→下大Kを基本に、ガードされた場合はしゃがみガード不可の立ち大Pをこれに混ぜて使って相手を攻めていく（立ち大Kもしゃがみガード不可だが、小・中・大では連続にならない）。

当然、手数の多いチェーンコンボで押していけば相手はアルティメットガードを使ってくる。こうなった場合はチェーンを途中で止め、とりあえずガードしてようすを見ておいて、相手がアルティメットガードしているようならダッシュで近づき、硬直に強力な連続技を叩き込んでいく。

また、レベルアップしていて天墜牙があるならば、チェーンを途中でキャンセルしてこちらを使ってみてもいい。



チェーンコンボをうまく使って相手を攻めていこう!!



ムクロ

攻めの起点はしゃがみ小Kだ。この技からチェーンコンボや➡中P、もしくは投げで攻めていく。投げは中P投げを使い、雷の魔法で必ず追い打ちをしていこう。

一文字は基本的に間合いが近いときにケズリ目的で使っていこう。遠目から出すとあっさり跳び込まれてしまうので注意。

間合いが遠いときはジャンプ大Pを主に使っていく。これはリーチが非常に長く、伸ばした鉄鎌にやられ判定がないので反撃を受けづらい。

しゃがみ大Pや立ち大Pもリーチが長く使えそうだが、スキが大きいのであまり使えないだろう。

十文字は大Pで発動させよう。そしてヒットしたらそこから小K→しゃがみ中K→大螺旋脚につなぐ。すると相手はピヨっているだろう。

VSポイントを稼いで覚える隠し技の中で焔旋風と下段カウンターは非常に使える。

特に焔旋風は連続技に使えるぐらい出が速く、リーチも長いのでムクロの主戦力になるであろう。



大十文字は連続技への布石だ!!



タバサ

まずは、対戦で使うと戦力になる技を見ていこう。通常技ではスーパージャンプ中⬇＋弱Kで出るミュースウィープ。上空から相手を急襲できるので役に立つ。それと、立ち小パンチ。この杖は、ボタンを連打したままでいるとその場に滞空しているという性質がある。これを利用して、相手の目の前に置きつつジャンプで退いたりと…様々なことができる。タイミングが良すぎると、地上に杖を置いてボタンを連打しながらジャンプするという行動を連続して行うと連続技になってしまうのだ。

必殺技では、レヴェリー・ソードはもとより、相手のガードをときどき攻撃するジャミング・ゴーストや、ガード不能技であるデス・フェノメノンを利用しよう。ただ、デス・フェノメノはしゃがんでいる相手には当たらないので、多用するのは避けたほうがいいだろう。相手がオーブを持っていなければ、話は別だが…。



あ、ほれほれほれ。



弱点の雷オーブをたくさんスタンバイ

対CPU攻略 レオ

やはり、レオでも魔法攻撃は重要である。必殺技も少ないことだし、ここは魔法攻撃に頼ってみてはどうか？

担当：J★笹岡

魔法オーブをなるべく持ち越しておこう

まず、初めにギギと対戦する前に、その前の対ルアン戦において、魔法オーブを、最低でも1つ以上はキープしてギギ戦に挑みたい。

さらに言うなら、ギギの弱点は雷なので、オーブを雷の状態にしてここに来るのが望ましい形である。

ルアン戦は、前に紹介したように、敵の攻撃を待って、下大Pで反撃していく方法を使えば、割と楽に勝てるはずだ。なのでオーブが出たらむやみに使わず、次のギギ戦に備えるつもりで闘っていこう。

スキを見つけて反撃のクロノスラッシュ

基本的な闘いかたは、ここまでの闘い同様、スーパージャンプからの裏まわりを軸に、相手の攻撃をガード、またはスカしてからの下大Pの反撃が主体の闘いとなる。

しかし、ギギの場合、スキとなる攻撃があまりにも少ないため、反撃するスキが見つからない場合も多い。

基本的にスーパージャンプで間合いを取りつつ、ギギが**ピュチキッカン**（石柱、槍、岩などを落としてくる攻撃）をしてきたら、素早くスーパージャンプからつかみにいったり、下大Pで反撃したりするのが狙いだ。

ジャンプなどが間に合わないようなときにはもちろんガード（アルティミットガード）をし、スキをうかがおう。



ギギの攻撃を良く見てガードし、反撃できるときに確実に反撃。



ギギのジャンプの着地を投げられる。でも、失敗すると痛いので注意。

また、相手がジャンプしてきた場合には、ガードしていると、ギギの攻撃が当たるかスカるかして着地する場合があり、このときにはギギの着地をタイミング良く投げることが可能だ。

ギギを掴んだそのあとは？

ギギのジャンプの着地や、ピュチキッカンのスキを掴んだ場合には、そのあとに、魔法があれば、雷を使って追加ダメージを与えてやるといい。ギギの弱点は雷なので、結構なダメージが期待できるぞ。

コインを稼ぎたい場合には、ここで2発いっぺんに雷を使ってしまうと良い。

雷を入れたら、そのあとには必ず追い打ち攻撃を入れておくのを忘れないように。

ギギの攻撃をガードしたあとには？

ギギの攻撃の中で、ピュチキッカンの石柱攻撃と、2～3段攻撃の連続技をアルティミットガードしたあとには、そのあとに素早く雷の魔法を使えば、これが反撃となり、確実に当たる。



この、普通の斬り攻撃2～3発をガードしたあとに…、



雷で反撃してやろう。

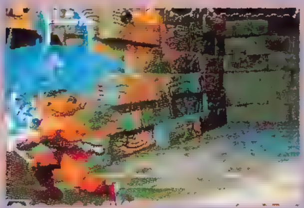
ここからも、2発連続で雷を入れたりできるので、このチャンスも忘れずに狙っていきたい。

ただし、そのほかの攻撃ルンリグザチャク（竜巻斬り）や、メリチャギチャク（乱舞斬り）のあとには、魔法を使っても意味がないので注意しよう。下手に手を出すと魔法の無駄遣いだ。

魔法が切れたら？

魔法がなくなったら、補充するために、反撃に下大Pを狙っていこう。

また、ヤツを一度転ばせたあとには、ヤツが起きあがった直後を狙って、クロノスラッシュ（中）を重ねてやると、うまい具合に当たり、ダウンしてくれる。



一度転ばせたら、クロノスラッシュ(中)を重ねてやる。

魔法がない場合には、このクロノスラッシュを使って押していくのも一つの戦法だ。これで魔法が回復できればベスト。

しかし、この重ねはたまにガードされてラッシュが途切れるので注意。

ガードされたら、いったん仕切りなおして、再びスーパージャンプからスキを狙おう。

あとは、実は次の相手（ブレイド）用に、魔法オーブを確保しておきたい。

なので、やはりこの面は最初に魔法をありったけ使って、そのあとは、ひたすらクロノスラッシュで押していって、魔法を回復しつつ、倒していきたいところ。

うまいこと体力半分以上残して、魔法が最低1つ以上ある状態でクリアできれば問題ないだろう。

ギギは1発くらうとデカイので、なるべくガードを固めつつジャンプして、失敗しないようにつかみ&下大Pを当てていこう。そうすれば、クリアはそんなに難しくないハズだ。

ボーナスステージ2

ここのボーナスステージは、もうみなさんご存じとは思うが、タイムを約10秒くらいのこして石像を破壊できると、最後に上からでっかい石が落ちてきて、これを壊すと3万点入るようになっている。

このボーナスステージは、レオには良い攻撃手段があまりない。なので、やはりスーパージャンプからの通常攻撃がメインとなる。

まず、初めに、左側の石像を3つ壊しにいく。端近くでスーパージャンプし、ジャンプした瞬間にレバー上＋大キック。

これが一番上の石像に当たるので、今度は下りで、レバー下＋中キックを出そう。

すると今度は、下りで下の2つの石像を攻撃できるので、これを繰り返して石像を壊そう。スーパージャンプした瞬間に技を出すのがポイントだ。



昇りで大キック、下りで下中キックを出して壊そう。

槍に注意しながら反対側を壊す

左を壊したら、今度は右である。同じように、左に走っていって、スーパージャンプから中キックで壊していこう。

途中、石像から槍が出てきて邪魔をされるが、なるべく石像の内側に入るようにして、注意しながら、やや強引に壊していこう。やや強引さがないと良いタイムは狙えないぞ。

でもって、最後に、10秒残して石像を壊せた場合には、最後に上から降ってくる石柱を、タイミング良く壊そう。

立ち小Pで、タイミング良く。ただし、石柱の落下点をよく見ることので、チャンスは1回。

変なヤツ。よ〜し！

対CPU攻略 タオ

いよいよ後半戦！
気を抜かずに稼いでいこう!!

担当：伊勢猫

多彩な攻撃と非常に長いリーチを誇るギギ。一見すると非常にきつそうだが、闘い方次第では楽に倒してしまうことができないわけでもない。

さて、具体的な攻略パターンの説明に入る前に、ギギの特殊な判定などといったことについて説明をしておこう。

ダウン判定の違い

まず初めに知っておいてほしいのは、ギギを大足払いなどの空中へと浮かない攻撃でダウンさせた場合に発生するダウン状態は、通常のそれとは違い特殊ダウン扱いとなっているということ。

このダウン状態がどう特殊なのか?というと、実際にほかのモンスターと同じようにして、チェーンコンボなどから大足払いへと繋げてダウンさせてみれば分かるが、このダウン状態では宝箱を出現させることができないようになっている…。



大足払いダウンには他と違って土煙のエフェクトがつかない。

このため、対ギギ戦で宝箱を出現させるためにはそれ以外の相手を浮かせる（あるいはバウンドさせる）ことができる炎龍脚、しゃがみ大Pや投げを使っていなければならなくなっている。

また、この大足払い以外のバウンドするダウンに関してもほかの場合とはやられ判定が違っていて、ギギに対してであれば投げ以外のバウンドにも、ミスティックマジック（以下魔法）を使って追い打ちをかけることができるようになっていたりもする。



小炎龍脚のバウンドにもギギであれば入れることができるが…。

対ギギ戦 基本は炎龍脚

まずは開幕、ラウンドが始まったらスーパージャンプでザキクッカン（対空突き上げ）などを誘っておいてから、足払いや炎龍脚、投げを使ってギギをダウンさせる。後はギギの起き上がりモーションを見てから、少し遅めに炎龍脚を重ねるようにしていくだけで倒すことができる…とはいってもこれは基本パターン。

この基本パターンで足りないオーブを溜めつつ、ギギを画面端へと追いつめるのが目的。基本パターンで首尾良く画面端へとギギを追いつめたならバックダッシュで距離を取っておいてから、スーパージャンプでザキクッカンを誘って、空中ガードしないようにジャンプ軌道を制御して着地。硬直中のギギを画面端へと投げ、投げ受け身を取るまでこれを繰り返す。

後はギギが投げ受け身を取ったなら、ダッシュ・風の魔法で受け身モーションに追い打ちをして錬金をしていく。

これ以外のパターンとしては、ギギであれば炎龍脚でダウンさせたバウンドに追い打ちをかけることができることを利用して、雷の魔法で追い打ちをかけていく楽なパターンも一応はあるが、ダメージは高い。残り体力が少ない時などはこちらを使ってもいい。

基本パターン





起き上がりに小炎龍脚を重ねる。ガードされたら再度小炎龍脚。

錬金パターン





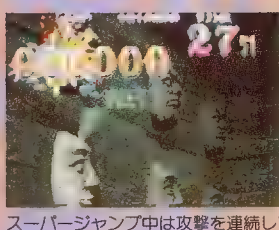
画面端でP投げ受け身→ダッシュ→風の魔法でコインを錬金していく。

2ND ボーナス・ステージ

ギギを倒すと始まる2回目のボーナスステージ。タオの場合、まずスタートと同時に斜め方向スーパージャンプを使って、左側一番上（図①）の仮面を破壊する。この時には攻撃を1回ずつ当てるのではなく、スーパージャンプの上りで1回、下りで1回と小P→大Pなどとして計2回攻撃してタイムを短縮。

一番上を破壊してコインが出たらダッシュして回収。今度は右側一番上の仮面（図②）を同じようにして破壊して、ダッシュでコインを回収。

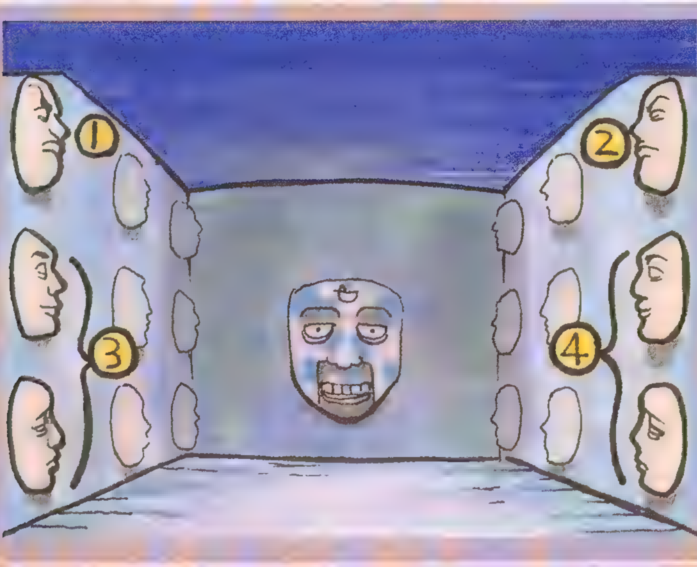
さて、両側最上段の仮面を破壊できたら今度は大炎龍脚を使って、左側下ふたつの仮面（図③）を破壊。ダッシュでコインを回収しつつ、右側へと移動して同じようにして右側下ふたつの仮面（図④）を破壊していく。



スーパージャンプ中は攻撃を連続して出すことができる。

このパターンであればコインを回収しながら余裕で15秒以上は残っているので、後は画面中央上部から落下してくる巨石を大炎龍脚でタイミングを合わせて破壊していく。

タイミングとしては、ガシャンという効果音が聞こえてからワンテンポ遅らせて、大炎龍脚を出していくくらいでちょうどいいタイミングになる。



対CPU攻略 ムクロ

特に問題なし

一撃が怖いが地道にやれば特にヤバイところはないはずだ。

担当：MVP

対ギギ戦にかぎらず、ムクロは対CPU戦でクリアしやすいキャラである。

投げ抜けできない中Ⓟ投げからの追い打ち、風の魔法のヒット数の多さ、チェーンコンボの存在と中Ⓚの浮かし、そして相手の技のスキに入れるリーチの長い大Ⓟ。はっきり言って性能は抜群だ。従ってギギもそんなに強敵ではない。

VSギギ戦 まずは攻め方

ギギは真横に対してのリーチ、攻撃頻度がかなり高いので、うかつに歩いて近づくとボコスカにやられてしまう。また、注意しなければいけないのが連続で剣を振り回してくるルンリグザチャクで、これはしゃがんでいれば回避可能であるが、万が一立ってくらってしまった日にはとんでもないダメージを受けてしまう。



しゃがんでよけて、この間に攻撃しよう。

また通常の攻撃でもチェーンコンボのようなものをうけてしまうとこれまた大ダメージ確定。というわけで地上にいるときは非常に近づきにくいやっかいな相手なのだ。

そこで、やはり他のボスと同様に上からいくのがいい。スーパージャンプで奴の真上に降りるように空中ガードをしつつ突っ込む。



剣をガードして、



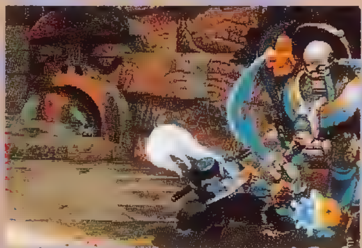
転ばそう。

このときにギギの反応は2つあり、何もしてこないか剣を4本突き上げてくるか、である。

たいてい剣を突き上げてくるので、これを空中ガードする。そして着地したらギギの技のスキに大Ⓚで転ばせるか、もしくはLV4で覚える旋風を当てよう。もしも間合いが近いのならば立ち中Ⓚや投げを使ってもOK。とにかく転ばせよう。

起き攻め法

ムクロはチェーンコンボがあるのでギギの起き上がりにまず小足を重ねる。そしてすぐにチェーンで中Ⓚにつなげよう。



小Ⓚを重ねて、



チェーンで中Ⓚ、



そして魔法で追い打ちだ!!

ここでヒットしていたら、雷の魔法で追い打ちをしよう。これでなかなかのダメージを与えられるはず。

オーブがないのならチェーンコンボを大Ⓚまで入れて追い打ち攻撃を決めていく。

ヒットしなかった場合はほんの少し歩いて中Ⓚをもう1回出してみる。うまくいけばヒットするので、そこから魔法を入れよう。

ここでまたガードされてしまったら、無理に転ばそうとせず一度距離をとってもう1度スーパージャンプからやり直そう。

稼いでみる

ギギを中Ⓚで浮かしたら、氷→風と魔法をつなげるとかなりコインが稼げる。ポイントは氷の魔法の初発を連打で速攻飛ばし、2発目は自動発射にする。すると時間が稼げるので、この間にオーブを風に変えておき、落下してくるギギがムクロの頭に重なるぐらいで風の魔法を発動しよう。画面端ならばこれでOK。画面中央ならば、氷の魔法の後に少し前に歩いておいて、やや早めに風の魔法を発動すること。

オーブがなくなったらひたすら立ち中Ⓚを当てて宝箱からオーブを取っていこう。

第二のボーナスステージ

左右に3カ所石の顔がある。まずはこれを破壊しなければいけない。

まずはどちらかの壁に向かってスーパージャンプをする。そして最上段の石の顔めがけて中Ⓚを出していく。中Ⓚは2段技で、最上段に2発、そして落下中に真ん中の顔に1発当たる。

着地したらすぐにスーパージャンプ。垂直にジャンプしていき、すぐに小Ⓚを連打する。

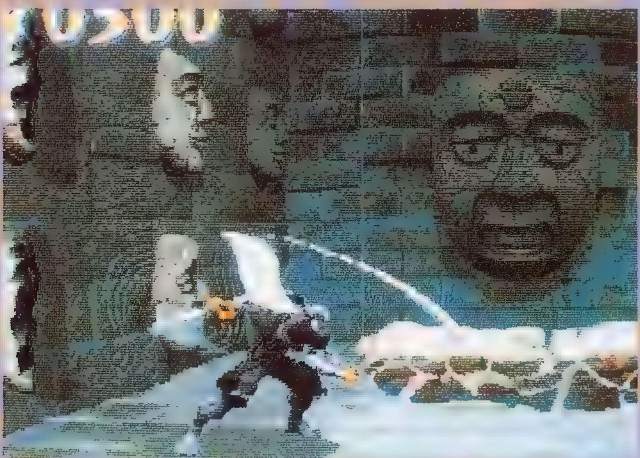
最上段と真ん中の段はこれでこわしていく。とにかくスーパージャンプ小Ⓚ連打だ。

残った最下段は、立ち小Ⓚを連打して破壊しよう。また、飛び散ったコインはきちんとダッシュを使って回収していくこと。

片側を破壊したらもう片側も同じように壊していく。最後の石の顔を破壊したらダッシュしてコインを回収して、写真の位置で待機（床のつぎ目で判断しよう）。

最後の石の顔を壊した時にタイムが10秒以上あれば、上から石が降ってくる。先ほどの位置で待ち、タイミングよく中Ⓟで壊そう。立ち中Ⓟは出が速いしリーチがあるので壊しやすい。

また、LV10で覚える爆発昇があれば左右の石の顔、上から落下してくる石、ともに一気に壊せる。ギギ戦までに81万EXPあればいい。これはきちんと稼いでくれば楽に出せる数値だ。とことん稼いでみよう。



ここで壊そう。

稼ぎ時です 対CPU攻略 タバサ

最も稼げるギギ戦。しかし気をゆるめると一瞬で死ねる。最終決戦のためにダメージは最小限に。

担当：ギィ

VSギギ

ここまでは勝ち方を知っていれば問題なく勝ち進めるが、ギギからは、それ以外にも注意すべき点が多い。

まず気をつけなくてはいけないのが攻撃力の高さ。単発の攻撃力では、セクメト、ハウザー、金剛も強力だったが、こいつの場合、連続技になっている一連の攻撃をくらってしまうとゲージをまるまる1本持っていかれてしまうこともままある。特に注意すべきなのが、剣による2～3段のコンビネーション（チェーンコンボ？）。

これらの技は、削りダメージも大きいので（スーパー）ジャンプでかわすのがベストだが、振りが早くリーチもあるので間合いによっては難しい。近くで出されたらしっかりアルティメットガードで防ごう。

対ギギの最も安全なパターンは、遠くからスーパージャンプでギギの頭上を跳び越えてザキクッカンを誘い、背後に着地。硬直にダッシュからのレバー↓後ろ＋中K（以下中ネコと略）で浮かせる、というもの。浮かせた後は当然レヴェリーソードなどで追い打ち可能。クリア重視ならギギの弱点である雷のミスティックマジックを決めていこう。

このとき注意しておきたいのがギギはこれまでの相手と違い、スーパージャンプで背後に回られまいと、昇り斬り、または逃げ斬りで落としにくる点。これにはしっかりと反応して空中ガードできるようにしたい。

間合いが近く、安全にスーパージャンプできないようなら、一度空中ガードしながらのバックジャンプで間合いを離してからスーパージャンプしよう。

石板を降らせる、地面から槍、地面から石柱の3種の攻撃法を持つピュチキッカンはギギを攻撃のチャンスだが、ギギを攻撃しても効果を消すことはできない。また、ギギの後方にも攻撃してくるので注意。安全にダメージを与えたいのなら攻撃がくる前（石板の場合）、または攻撃後の硬直中に投げてしまおう。


この突きと斬りのコンビネーションに注意。


昇り斬りガード後反撃は厳禁だ。逆にやられるぞ。


反撃ポイント1。これを誘ってダッシュで近づき浮かせろ。


反撃ポイント2。これをしゃがんでかわして浮かせる。


反撃ポイント3。見てからスーパージャンプで裏に回りOK。


反撃ポイント4。打撃技はだめ。近ければ投げろ。

対ギギ錬金術

EXPを稼ぐ場合、ギギは最も稼げる相手の一人。うまくいけばここだけで30万以上稼ぐことが可能だ。

稼ぎに使うのは風のミスティックマジック。中ネコで浮かせたところへ風のミスティックマジックを当てていくのだが、普通に当ててはすぐに落としてしまい、稼げない。ちょっとしたコツが必要だ。

ギギはダウン時、一回地面でバウンドした直後にも判定が残っていて、ここに風のミスティックマジックの1セット目がヒットすると3セット目までむらなくヒットして大金貨を大量に出させることができるのだ。

中ネコで浮かせた後、一拍おいて、ギギが地面につく直前に入力するのがコツだ。

ただし、このバウンドを拾えるタイミングはわずかな間合いの変化によっても変わってくる。密着する上記のタイミングでいいが、少しでも離れている場合、より早いタイミングで入力する必要がある。

また、中ネコをヒットさせたときにギギがジャンプしていたような場合も浮く高さが低くなり、入りにくくなる。

これらを防ぐためにやはり、ミスティックマジックを狙うのはザキクッカンの隙など、確実に地上で、密着から浮かせられるときにのみ風の魔法につないでいこう。

この方法の欠点は、効率がよすぎる、要はギギに与えるダメージが低いため、タイムオーバーになりやすい点。オーブの数と、残りタイムと相談しつつ、中ネコ→レヴェリーなどでダメージを調整していこう。


中ネコで浮かせて一拍おき、落ちる寸前に、


ミスティックマジック。このタイミングなら成功。


1回1個で5万～6万。いい賭けだ。

BONUS GAME

左右の壁に3つずつある石の顔を破壊する。まずはスーパージャンプで右か左の一番上の顔に中キック、もう一度垂直のスーパージャンプ中キックで破壊。下の2つは、石像ステージと同じように垂直ノーマルジャンプの頂点で中キックをくり返す。

破壊したらダッシュでコインを回収しつつ中央へ、スーパージャンプから反対側も同様に破壊する。

これで、地面からの槍や、顔からの攻撃に多少邪魔されても12～14秒は残るはず。

全部の顔を破壊した時点で残タイムが10以上あると、さらにボーナスゲームは続き、しばらくして頭上から石板が落ちてくる。これを破壊して初めてパーフェクトボーナス10万が入る。

頭上で「がちゃん」という音がしてから3つ数えてレヴェリーソード、というのがおすすめの方法だ。



相打ちでも構わない。引きつけたほうが確実。


'97
GAMEST MOOK
真のウォーザードプレイヤーになれ。
■満を待して放たれた新ボード CP SYSTEMⅢが創り出した新たな闘いの舞台「ウォーザード」。もうすでに幻想世界での激しいバトルを繰り広げている戦士達、またこれからたび立とうとしている者たちのためにゲーメストがついに重い腰を上げる!! おなじみ恒例のハイレベル攻略をはじめ、魅力的なゲーム内容を余すところなく徹底解剖!! このムックで次はキミ自身が強くなる番だ。真のウォーザードプレイヤーとなる日も近い…。
© CAPCOM CO.,LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.
GAMEST MOOK
ウォーザード
2月上旬発売予定
価格未定

'97 GAMEST MOOK

ついに動き出すプロジェクト。



プロジェクトがついに動き出す…。
ポリゴン格闘の注目作である鉄拳シリーズの最新作『鉄拳3』が発表され、1997年のアーケードゲーム界は新春早々活気に満ちあふれているが、ゲーメスト読者にも新春早々ビッグニュースだ!!　ゲーメストが早くも鉄拳3ムック計画に着手するというではないか!!



美しいポリゴンで表現された、人生の円熟期を迎えたキャラクター達の容姿。その戦士達が織りなす老練な技々のハーモニー。全てをその目に焼き付けろ!
『鉄拳3』ムックシリーズ第1弾、Act.1を乞うご期待!!
「あなたの五感に雷神拳♥」

鉄拳3 ACT.1

ムック化決定!!

NEW ㋘屋号デザイン発表&㋘屋宅配便お披露目ツアーIN SPRING

遅れてゴメンネっ(攻撃判定有)

文責：Xルティ

まずは(遅ればせながら)ご報告〜

'96年のうちに発表するとか言っておきながら結局、年が明けてしまった…。投稿してくれた諸氏には非常に申しわけないことをした。まず最初にお詫びっとく。すまぬ。

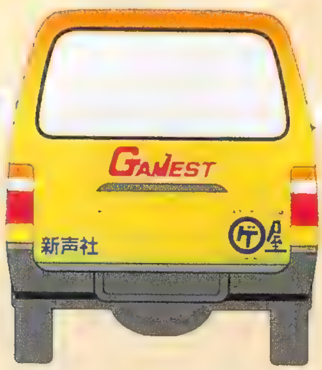
とりあえず、選考結果を発表しよう。

'96年10月30日号でノミネートした4作品の中から、千葉県の稲垣健君の作品が選ばれた。おめでとう！決め手はやはりあの雷光。あの勢いが非常によかった。

デザインを送ってくれた稲垣君には豪華な賞品を贈るぞ。楽しみにしてくれたまえ。



上にはでっかくGAMESTの文字が。これで高高度哨戒機からも発見可能!?



後ろは割とシンプル。むやみに開けても怪光線に撃たれたり、未知の生物に喰われたりするだけ、と機能もシンプル。

おめでとう稲垣君！君がデザイナーだ

決定デザインはコレ！



NEWゲ屋号お披露目ツアー IN SPRING

ゲ屋宅配便とは？

従来のパターンだと二つの柱があって、一つはゲ屋の直売。もう一つはゲーメストライターを交えてのゲームイベントだ。

直売は普段、遠くてゲ屋に行けない人や怪しいお店（笑）には父兄同伴でないと入れない人なんかでも、通販を利用せずにグッズを買うことができるチャンスだ。

手段は違っても基本的にグッズそのものに変わりはないんだが、ここを先途と思って買ってくれるとありがたい。

基本的に、というのは宅配便ツアーで買える限定グッズというのも、なかば隠し玉のように存在するからなのだ。

いままでの例だと夏袋限定のメルティバインダーの単品販売や、イベント翌日発売の本誌などがあった。

かく言うオイラも自分で編集した本誌を手ずから販売したこともあった。でも基本的に販売員はただのゲーム好きなので、あのコマンドは…とか、隠しキャラは…なんていう質問には（色々な意味で）答えられないからあしからず。

そのかわりと言っては何だが、新製品をひっさげていくことは約束しよう。

もちろん通販を利用してくれても全然構わないが、ショッピングを楽しむと思って、足を運んでくれい。



以前の様子。こんな感じで出店を開くのだ。

ゲーム大会のほうは、行くお店ごとに内容が違うが、どれも旬のゲームのイベントになっている。

やっぱりメインは対戦ゲームになるだろうが、どんなゲームでもお店と協力して盛り上げていくことは間違いないので、選手・ギャラリーに関係なく一緒に楽しもう！

興行内容はこんな感じ

今回は三つのお品書き。ゲーメストオリジナルグッズの直接販売とメストライターとのゲーム大会。それとNEWゲ屋号の実物を全国の良い子に見てもらおうというもの。

直売はゲーセンの一角に臨時ゲ屋を拵えての商いをする。タイミングがよければ、その日（or翌日）発売の新刊を手に入れられるかもしれないぞ。

メストライターとのゲーム大会についての詳細は未定。スケジュールの問題もあるので、そこら辺は応相談という感じだ。応募は2月28日締め切りだが、冷たい現実に当たらないようにゲーセンさん、申し込みはお早めに。訪問店は4月30日号（3月29日発売）の告知ページで載せるので、読者はそちらで確認してほしい。

○予定ゲーム

スカッドレース（セガ）、ストリートファイターEX（アリカ／カプコン）、ストリートファイターⅢ（カプコン）、鉄拳3（ナムコ）、ティンクルスタースプライツ（ADK／SNK）、バーチャファイター3（セガ）、ぷよぷよSUN（コンパイル／セガ）、リアルバウト餓狼伝説スペシャル（SNK）など（50音順）。

コイツがキミの街を蹂躙する！（いい意味で）



まずは一報ゲ屋より

小手調べに各地のゲ屋で、NEWゲ屋号お披露目＆宅配便ツアーIN WINTERを行うぞ。各店舗の日取りはこんな感じ。

2月1日or2日…名古屋店
2月16日…大阪店

詳しい時間やイベントに関することは各店舗の告知を見てほしい。

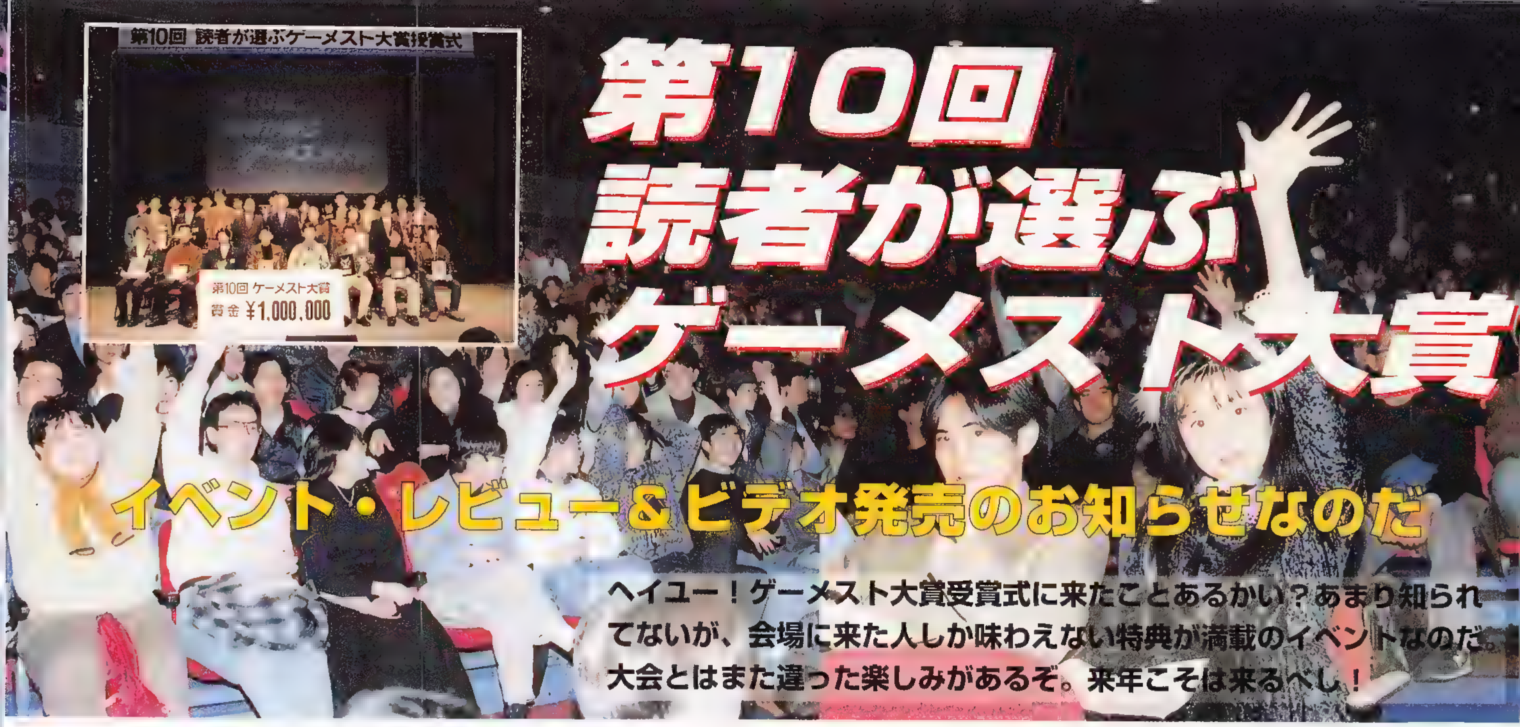
イベント当日はどこも人でいっぱいになるだろうが、くれぐれもマナーには気をつけて楽しいイベントを過ごしてくれ。メルティからのお願いだぞ。

次号で1月26日に東京店で行われた第一弾の模様をリポートするぞ。ツアー情報から目を離すなよ！

ただいま宅配を希望する店舗を募集中！

宅配便ツアー期間：4月5日～5月25日　応募締め切り：2月28日

詳しくはゲ屋宅配便全国振興会までTELを。おって申し込み方法をお知らせします。
担当:タケモリ　03-3259-1023　受付時間:月～金曜（祝日除く）12時～19時の間



第10回 読者が選ぶ ゲーメスト大賞

イベント・レビュー&ビデオ発売のお知らせなのだ

ヘイユー！ゲーメスト大賞受賞式に来たことあるかい？あまり知られてないが、会場に来た人しか味わえない特典が満載のイベントなのだ。大会とはまた違った楽しみがあるぞ。来年こそは来るべし！

昨年までとは違うのだよ

今回の受賞式は10回目である。ゲーメストも10周年である。主催者側としてはハッキリ言って気合いが入ったぞ。むふぅ。「これまでと同じじゃイカン！」「お客様にも盛り上がってもらわなくちゃイヤン！」そんな思いを胸に、ゲーメスト大賞実行委員は何日もミーティングを重ねた。そして出た解答の一つが今回のゲーメスト大賞受賞式というわけである。ではどう気合いが入ったのかを書くとしよう。

まず気合いその一！従来はノミネート作品、受賞作品を発表するのにスライドを使用していた。これを今回はすべてビデオに変更変更！ノミネート作品すべて本格的にライン収録し、編集し、ナレーション（松本梨香&関智一）まで入れるという、わりと凝ったヤバイビデオを制作。それを大型スクリーンで上映。劇場ライクな雰囲気で、長い受賞式が飽きることなく楽しめるようになったのだ。

そして気合いその二！会場の読者の皆さんが直接参加できるゲームイベントを導入した！ゲーメスト大賞を受賞した1位～3位のゲームを題材に、ミニゲーム大会を行なったのである。試合はメーカーチーム対読者チームのチームバトルという形で展開され、メーカーチームに勝てばイカす賞品をゲットできるすなわち街頭ルールが採用された。大会の模様はスクリーンに上映され、参加できなかった人も観戦してフィーバーフィーバー。

イベント紹介 式典編

・過去9年間のゲーメスト大賞作品紹介

式典の部は、過去9年間のゲーメスト大賞受賞作品を振り返ることからはじまった。流れるはこのために制作した「ダライアス」から「バーチャファイター2」までの紹介ビデオである。鳴平、スクリーンに映し出される「グラII」や「テトリス」の御姿。何もかもみな懐かしいのう。そしてこの映像を解説するのは、泣く子も黙るロックン課長・猿渡雅史と、炎のモーレツ編集長・石井ぜんじの二人。編集部では比較的年寄りの部類に入る両名は、さすが年輪を感じさせる重みのあるコメントを連発していた。



「ダライアス」から「バーチャファイター2」までの9作品を振り返った。

・第10回ゲーメスト大賞受賞式

先ほどとはガラリとかわり、ステージはいかにも式典という堅い雰囲気に。司会は引き続き猿渡、そして人気声優の飯塚雅弓さんが行なった。巨大スクリーンに次々と映しだされる各部門のノミネート作品、そしてプレゼンテーターが登場、受賞作品を読み上げる緊張の一瞬。大きなどよめきと歓声のなか、受賞したゲームの映像が流れ始める…。授賞のためにステージに上がるメーカー担当者の表情は、まぎれもなく誇らしげに見えた。





様々な想いのなか、式典は進行してゆく・・・





式典司会の猿渡&雅弓さんコンビ。お疲れ様でした。

第一部
（式典の部）
- 過去9年間の ゲーメスト大賞作品紹介
- 第10回ゲーメスト大賞受賞式 （各部門賞～ゲーメスト大賞）

第二部
（アトラクションの部）
- 「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」ミニゲーム大会
- 「バーチャロン」ミニゲーム大会
- ストIIシリーズの歩み
- 「ストリートファイターZERO2」ミニゲーム大会
- カプコン岡本氏インタビュー

イベント紹介 アトラクション篇

・ゲーム大会

「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」「バーチャロン」「ストリートファイターZERO2」の3タイトルでミニゲーム大会が行なわれた。司会は炎の石井ぜんじとラブリー飯塚雅弓さん。

いずれの大会も、メーカーチームに、会場の読者チームが挑戦する方式。メーカーチームを負かせばステキ賞品がもらえるのである。ウチのスタンスとしては、ここはやはりメーカーさんに負けていただきたい。そこで、読者チーム側にゲーメストライターを潜り込ませ、必勝体勢をとった。…が、結果はライターはほとんど出番ナシ夫。強いなあ、読者の皆さん。



とっても分かりやすい表情ですな。



やはり、対戦こそがストゼロの真骨頂だ！



キャサ夫もバーチャロンに参戦。

・カプコン岡本氏インタビュー

ゲーメスト大賞を受賞したカプコンの岡本さんをステージにお招きして、インタビューを行なった。相手役はモーレツ編集長・石井ぜんじ。今回の受賞についてのコメントに始まり、話は新作ゲーム「ストリートファイターEX」「ストリートファイターIII」へと向かう。みんなが聞きたい核心とも呼べる話題に対して、岡本さんは性分なのかサービスなのか、爆弾トークを連発。なぜかこちらもヒヤヒヤした。しかしともかく、貴重な一時が味わえました。マル。



楽しくも貴重なお話が聞けて、とっても充実したトークコーナーでした。

大賞受賞式で上映されたビデオを発売します

これまでの記事にもあったとおり、今回の大賞受賞式ではビデオ上映を中心に進行された。ここで流されたビデオを再編集して、商品として販売することが急遽、決定しました――！名付けて「**ゲーメスト・オブ・ザ・イヤー1996**」!!これで当日来れなかった人も大安心だ。もちろん過去9年間の大賞作品映像も入ってるし、受賞式に流れたものとは若干変わって編集されているからオ得だぞ。

なにしろ1996年を語る上では外せない名作ゲームが一巻に収まったのは、世界広しと言えどもこのビデオだけ！

特別価格2980円（税別）！収録時間60分！全国マルゲ屋ほかで1月30日発売だぁ！読サビも利用しようネ。

ゲーメスト・オブ・ザ・イヤー1996

1996年を鮮やかに彩った、珠玉のゲームを集めたメモリアルビデオが今、ここに。



収録ゲーム

ストリートファイターZERO2、電脳戦機バーチャロン、ザ・キング・オブ・ファイターズ96、バーチャファイター3、D&D～シャドー・オーバー・ミスタラ、レイストーム、バトルガレッガ、19XX、戦国ブレード、蒼穹紅蓮隊、メタルスラッグ、ときめきメモリアル対戦ぱずるだま、クイズなないろドリームス虹色町の奇跡、ダイナマイト刑事、サイキックフォース、X・MEN vs. ストリートファイター、サムライスピリッツ斬紅郎無双剣……

過去9年間のゲーメスト大賞受賞作も特別収録！

長崎奉行より ハアィ　今日小生が紹介するヴィデオは、第10回ゲーメスト大賞を彩った、名作ゲームたちのダイジェストビデオだ。いわば96年度アーケードゲーム年鑑とも言える豪華な内容なんですよコレがッ！

第10回ゲーメスト大賞の各部門のノミネート作品から受賞作品まで、さらには過去9年間のゲーメスト大賞のダイジェストのオマケもついてこの価格！　どうですか奥さん！　ちなみに、ゲーメスト大賞で上映した内容とはちょっぴし別バージョンでさらにオ得！　くわ！

特別価格2,980円（税別）



VF3ムック計画第3弾！

闘いの新次元到来！！

登場以来、話題性、人気ともにトップを走ってきたバーチャ3。その闘いを極めようと日々奮闘する全国の戦士達に、1997年ゲーメストが提案する1つの形がここにある。ACT.0.5、ACT.1に続く待望のVF3ムック新刊ついに登場！！　人はそこに新たな可能性を見る…。

——さぁ、闘いの新次元を開くのは誰だ。——

VIRTUA FIGHTER 3 ACT.2

'97 GAMEST MOOK

2月下旬発売予定
価格未定

©1993,1996 SEGA

NOW ON SALE!

VIRTUA FIGHTER 3 ACT.0.5

各キャラクターの技が簡潔に理解出来る基本書。闘いの第一歩はここから記せ。

定価580円

VIRTUA FIGHTER 3 ACT.1

各VF3の膨大な技の数々を大量の連続写真と詳細な解説付きで網羅！！華麗な技の数々をしかとその目に焼き付けよ！！

定価880円

'97 GAMEST MOOK

☆☆ゲーメストが贈る☆☆

侍魂コレクション

● GAMEST MOOK Vol.60 ●

サムライスピリッツ天草降臨 —完全攻略奥義之書—

まだまだ続くぞ、天草降臨ムックシリーズ!!この「完全攻略奥義之書」は、文字通りの完全攻略本だ!!ゲーメストならではの高密度でハイクオリティな内容は、サムライの道を極めようとする全国の猛者達への最高の贈り物となるであろう!!

絶賛発売中

定価1480円



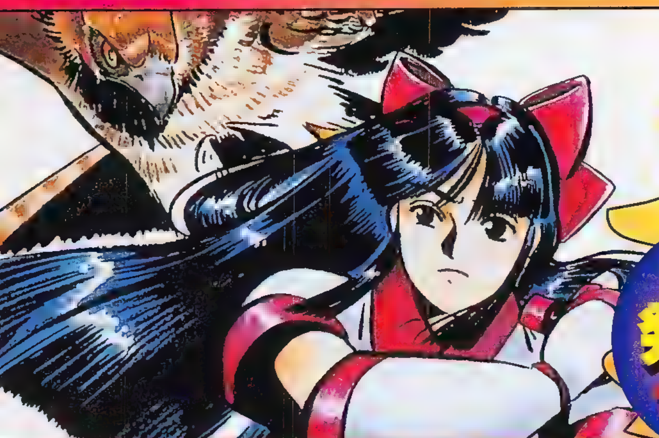
● GAMEST MOOK Vol.62 ●

サムライスピリッツ天草降臨 —ファンブック—

KOF'96ムックシリーズで話題を呼んだファンブックが、天草降臨ムックシリーズにも登場だ!!天草降臨を、いやサムライスピリッツを愛して愛して、眠れぬ夜を日々過ごしているファンの皆様!!あなた達にとって、この本は人生のバイブルになるかも知れない…。

絶賛発売中

予価980円



● GAMEST VIDEO ●

サムライスピリッツ天草降臨

毎回好評を博しているゲーメストビデオに「サムライスピリッツ天草降臨」がついにラインナップ!!サムスピの華麗な映像美を余すところなく収録した本作品は、ゲーム攻略のみならずファンの永遠のコレクションとして珠玉の逸品となること請け合いのアイテムだ!!

2/5 発売予定

予価4800円(税別)

商品番号:GV−32

収録:90分



● GAMEST MOOK Vol.58 ●

サムライスピリッツ天草降臨 —完全技表絵巻—

天草降臨ムックシリーズの先陣を切ったのがこの「完全技表絵巻」だ。全17キャラの修羅、羅刹の2モードの全技を大量の画面写真で完全掲載しており、サムライの道をいざ歩まんとする者たちにとって、まさに家宝となるであろう!!

好評発売中!! 定価980円


VIDEO GAME
IF MAN WERE MEANT TO FLY, HE'D BE BORN WITH WINGS··· TRY THESE ON FOR SIZE!
KONAMI
キミの"飛ぶ夢"がかなう


ハングパイロット
HANG PILOT
TM
© 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
KONAMI
コナミ株式会社　本社／〒105　東京都港区虎ノ門4-3-1　TEL.03-3432-5787



ターゲットは戦略空中要塞!



6面の隠しボーナス&基礎攻略だけでなく、2面の稼ぎパターンもあるぞ。

担当：GED

さらに隠し機体だ!?

ゲーセンで変な機体を見て、「なんだありゃ!?」と思った人も少なからずいると思う。ライデンファイターズには、ライデンMK-IIとジャッジスピアの他にも隠し機体が存在するのだ。

なにやらものすごい機体のようだが、残念ながら、その正体は今のところはお教えできない。「そろそろ載ってるかな?」なんて期待しながら読んでくれている読者の方、申し訳ない。マニアが集まるようなゲーセンなら、その正体を目にすることができると思うが、そんな環境に恵まれていない人は、次号を楽しみに待っていてほしい。性能や使い方といったものはそのときに。



この他にも隠し機体が?詳しくは次号で。

アレの後の面はハードランクだったりする?

ライデンの難度（チェックが厳しくなったり、敵弾が速くなるなど）は、自機の生存時間やパワーアップなどによって上下するのだが、どうやらそういった「自分のプレイ」だけが難度のすべてを決定しているのではなさそうだ。

なにを根拠にこんなことを書き出したのかというと、1面（森スタート）前半のザコ編隊から、異様に早いタイミングで弾を撃ってくるときがあるからなのだ。機種はもちろん、パワーアップや動きのパターンが毎回同じなのにもかかわらず、開幕直後から難易度が変化しているのはやっぱりおかしい。これはやはり、自分のプレイ以外の要素が絡んでいるということなのだろう。

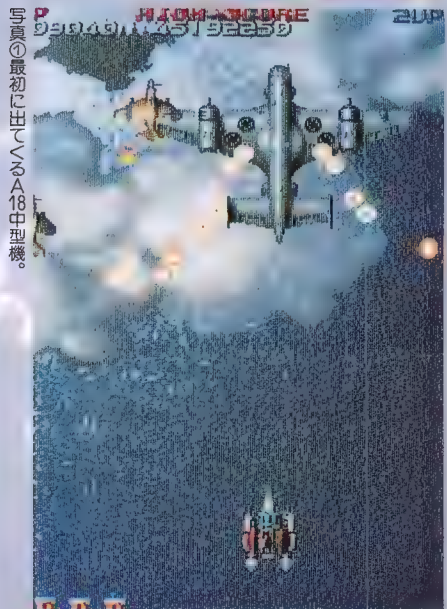
このときの敵の弾を撃つ早さは、ハードランク以上の難易度設定に相当する。経験上、稼ぎの失敗で早い面でバンバン捨てゲーした場合に起こることが多く、こんな場合はいったん電源を落とすと元の難度が戻っている。

こう書いてしまうと、「毎回電源落としてからスタートすればいいじゃん」とか思われてしまうだろうが、電源をこまめにON・OFFすることによる基板への負担はかなり大きい（切ってから入れるまで時間をおけば負担は軽減するが）。これで、せっかくお借りした基板を壊してしまったことが1度ある（セイブ開発さん、すいませんでした）ので、この方法はおすすめできない。

今現在、このハードランク化の法則は完全に解明されていないので、「スタート直後のザコが、出現直後にいきなり弾を撃つようなことがあったら、気を引き締めてプレイしたほうがいい」としかいいようがない（スマン）。とくに事故に遭いやすいのは、敵が弾を撃つタイミングを覚えて、それを込みでパターン化した稼ぎプレイで、なおかつ難易度の差が大きい1面。まあ、「開幕直後のザコがスーパーザコだったら注意してプレイしよう」ということですね。



スタート直後なのに、こいつらが異常にはりきっているときがある。そんなときは要注意!



写真①最初に出てくるA18中型機。

クリアボーナス算出方法

ミッション・ボスを倒したときのクリアボーナスは、勲章をとった数×1万点×ボス



写真②高速で突っ込んでくるA13中型ジェット機。

のパーツの破壊率（%）で算出されている。

ミッション・ボスとは、各面（正式には各エリア）を指しているわけではなく、3、6、7面のボスがその対象だ。

ボスパーツは、ボスの直接対決シーンで出現しているパーツだけでなく、「WARNING」表示のあと、ボスの本体各部に付いているすべての砲台が対象なので、パーツ数の多い6面ボスは大変だ。

ちなみに、6面のボスは、破壊率が100%の時のみ大爆発を起こす。

6面の隠しボーナスを公開!

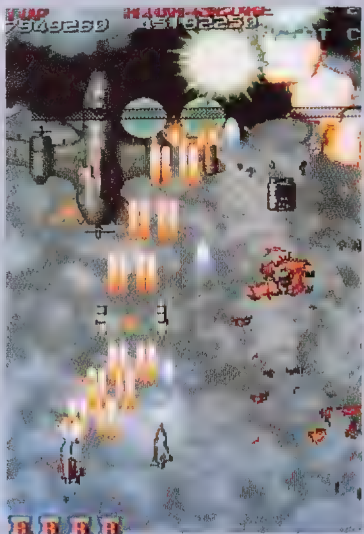
写真①の中型機を弾を撃つ前に壊すと「クイックショット」。5000点→5万点

写真②の中型ジェット機を弾を撃つ前に壊すと「クイックショット」。1000点→1万点。

写真③の中型機を弾を撃つ前に壊すと「クイックショット」。5000点→5万点。

写真③の中型機×5機をすべてクイックショットで破壊すると、「WARNING」表示からボス直前までに出現する中型機が、すべて得点フェアリーになる（写真④）。フェアリーは1匹10万点なので、この面最大のボーナスポイントとなる。

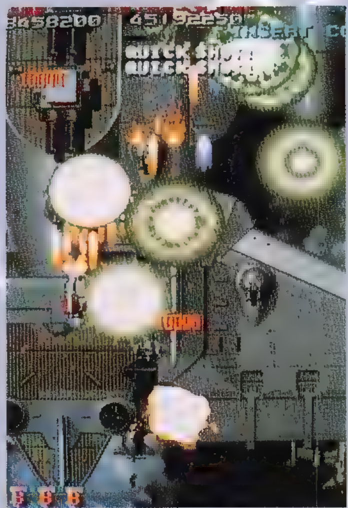
中型機の出現位置は、左・中・中・右・左となっている。



写真③突然画面下まで下がってくるA16中型機。



写真④ボス前のA16中型機ラッシュが妖精ラッシュに10万×11匹なのでけっこう差がでるポイント。



写真⑤小型砲台が1万点で大型砲台が3万点。通り過ぎるまでにどれだけ壊せるかな？

このシーンはザコ編隊が左右から出現するし、3機目の中型機は中型ジェット機との混合攻撃になるが、しっかり中型機の位置を覚えればかなり楽になる。あとは単純にショットパワーがボーナスの取り易さに大きく影響する。

ボスに付いている小型砲塔（写真⑤）を、ボス出現シーンの高速スクロール時に破壊すると「クイックショット」。1000点→1万点。

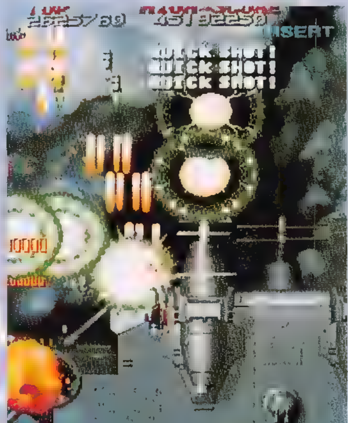
ボスに付いている大型砲塔を、前述の小型砲塔同様に高速スクロール時に破壊すると「クイックショット」。3000点→3万点。

ボスに付いているプロペラ（写真⑥）を前述同様に高速スクロール時に破壊すると「クイックショット」。1万点→10万点。

ボスに付いている隣接した大型プロペラ（写真⑦）を2つ同時に破壊すると「デストロイド・アット・ア・タイム（同時破壊）」。1万点→10万点。

写真⑧の中型機を弾を撃つ前に倒すと「クイックショット」。5000点→5万点。

写真⑨の中型機を弾を撃つ前に倒すと「クイックショット」。1万点→10万点



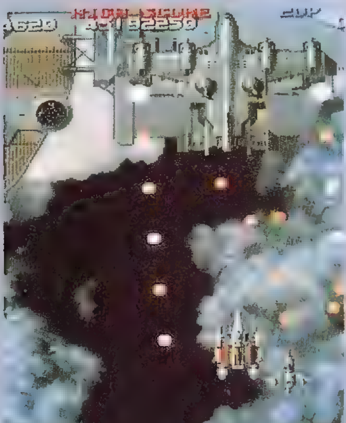
写真⑥このプロペラもクイックショットの対象物。



写真⑦大型プロペラは同時壊しで10万点。



写真⑧「写真①」の中型機と似ているが、色と攻撃方法が違うA19中型機。点は同じく5万点。



写真⑨後半に画面左右から出現するA17中型機。

クリア重視!
6面基礎攻略

決して難しい面ではない。
ボスの派手な攻撃にビビらないことが大切だ。

担当 GED

中型機解説

まずはこの面の注意すべき敵（中型機）を解説しておこう。前ページの写真を参照しながら読むとわかりやすいぞ。

A18中型機（前ページの写真①を参照）は、自機を挟むように速い弾を撃ち、徐々に中央の角度を狭めてくる。初めは自機に当たらないように撃ってくるので、落ち着いて、中央に弾がくる前に弾の隙間を見極めよう。

A13中型ジェット機（写真⑫）は、画面上方から高速で出現し、すれ違いざまに自機を狙って一回だけ弾を撃ってくる。撃つタイミングさえつかんでしまえば楽な敵だ。

A16中型機（写真③）は、画面下部まで一気に下がってから上にゆっくり戻る。戻り際に自機を狙って遅弾を連射してくるので、出現と同時に撃ち込み、弾を撃たれる前に破壊してしまおう。突進にビビらず、正面で待ちかまえるのが重要だ。

A19中型機（写真⑧）は、弾は速いが、遠くから撃っているし、弾間も広いので、落ち着けばそんなに難しくはない。耐久力が高いので、撃たれることは覚悟しておこう。

A17中型機（写真⑨）は、両翼の先から真下に速弾を連射し、胴体の砲台が遅弾をばらまく。撃たれると面倒なので、出現位置を覚えて速攻で破壊するのが最上の策。画面横からゆっくり現れるので、あらかじめ画面端にへばりついてガンガン撃ち込もう。ショットパワーがあれば撃たれる前に破壊できる。



通り過ぎる時に大型砲台を優先して破壊する。このときは絶対に弾を撃ってこないぞ。



3機目のA16は中型ジェットとの混合攻撃。見づらいので注意しておこう。

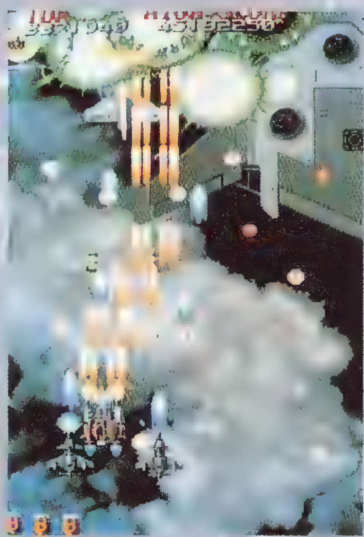
6面前半

スタート直後、しばらくザコ編隊の攻撃が続き、右上からA18中型機が出現するので、出現した瞬間から撃ち込んで速攻で破壊する。パワーがあれば余裕でクイックになる。この面は慣れないとザコの弾が見づらいと思うので、これは常に注意しておこう。

A18直後のザコに混ざってA16中型機が5機登場。順番に左・中・中・右・左の位置に出現するので、押されて悪循環をまねかないように、速攻で次々と破壊していく。ザコに気を取られずしっかり中型機の位置を押さえておこう。

このA16×5機のラッシュ時には、ザコ編隊も混ざるが、2機目の直後に中型ジェット機のラッシュが始まる。画面右で中型ジェットの2機目を撃ったら、中央に戻って3機目のA16を待ちかまえて出現を撃つ。このときに中型ジェットが中央から出現するので、こいつの弾にはくれぐれも注意しよう。中型機に撃ち込むジェットが重なって見づらいので、撃たれることを想定したタイミングでよけよう。

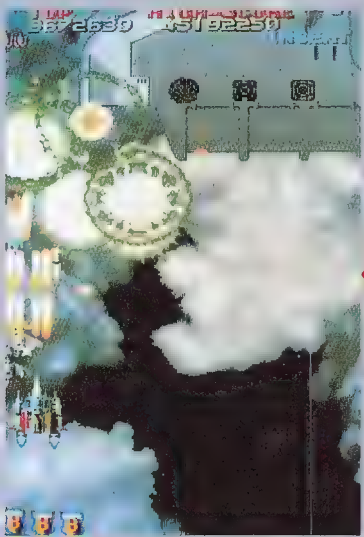
その後のA16（またはフェアリー）×11は弾を撃ってこないので問題なし、ラッシュの最後は左側によってボスの出現に備えよう



砲台は後回しにして、先に中型機を破壊してしまおう。



尾翼の砲台を壊したら左へ行き、



画面端にへばりついて中型機に撃ち込む。弾を撃たれる前に破壊してしまおう。

6面後半

ボスが通りすぎるシーンは、小型砲台を無視して大型砲台に重なって壊す。これをできるだけ多く破壊しておくと後がかなり楽になる。

プロペラ×4を破壊するところは、小型砲台が出現したら重なって即破壊。プロペラの左にある小型砲台も壊しておこう。

ボスの左側のシーンでは、左翼の先端が見えるあたりでA19中型機が出現。こいつの攻撃に砲台の弾も混ざるが、砲台を撃つより、A19を先に倒してしまったほうが楽。

尾翼シーンに移ったら、すぐに尾翼の小型砲台を左の2つ壊し、左端にへばりつく。ザコ編隊の直後にA17中型機がゆっくり現れるので、目一杯撃ち込んで速攻で破壊。撃たれる前に破壊してしまおう。

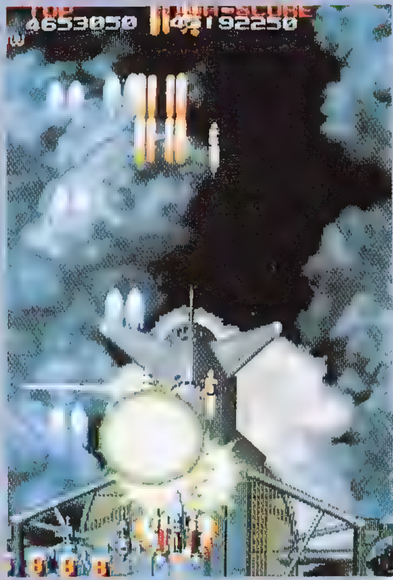
A17を壊し、尾翼に残った砲台を片づけ、中型ジェット機のラッシュが終わったら、右翼のシーンへ。

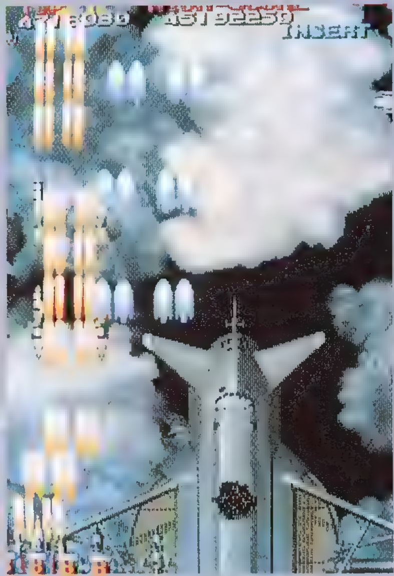
右翼の砲台を急いで壊し、右上から出現するA19を撃つ。機首が見えたら、機首に付いている砲台の下へ回り込んで壊し、左下に見え隠れしている大型砲台も重なって壊す。このとき、上からA17中型機が出現するが、ちょうど正面あたりに来るのですぐに壊せる。

緊張するのが、主翼から尾翼までの砲台群を横切るシーンだろう。手堅くいくなら、砲台から遠い画面左端付近でやり過ごすのがいい。弾は1～2発撃たれるが、かなり離れているのでたいして怖くないはず。

尾翼まで下がったら残った

招福、勝福！充実攻略!!


機首の砲台を壊したら左下の大型砲台を撃ちに行く。


砲台群を横切るシーンは、無理に砲台を撃ちに行かないほうが安全。

砲台を壊して右端に張り付く。右から出現するA17中型機を速攻で壊そう。

あとはボス本体付近の砲台の残りや大型プロペラを片づけるだけだが、あまりモタモタしているとボスの攻撃が始まってしまうぞ。

戦略空中要塞「バストール」

「第一形態」

①全方位に放射状に通常弾を撃ってきて、終わり際に速弾を撃つ。この速弾は、最初は自機を挟んでいるが、最後の1発はしっかり中央にくる。通常弾はコン、コンという小さな横の動きで避け、速弾の最後の1発は中央の弾のすぐ横の隙間へ。

②扇状に弾を連射してくる。中央下部で弾の隙間でかわしつつ撃ち込む。ノーミスなどでランクが上がっていると隙間が狭いので慎重に。

③真下に2列の連射弾を撃ってきて、それと同時に自機を狙う弾も2発ずつ撃ってくる。2列の弾の間でよけることもできるが、かなり狭いのでおすすめはできない。

第一形態は①から③のループで、おもに①と②のときに撃ち込む。慣れればノーボムでOKだが、苦手ならボム&撃ち込みで強引に第二形態にしてしまうのもいいだろう。

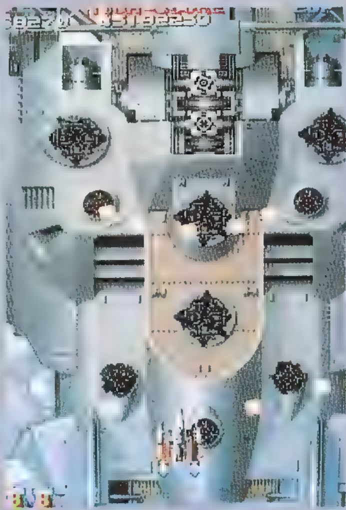
「第二形態」

④自機を狙って速弾の連射。第二形態になった瞬間に撃ってくるので十分に注意しておいてほしい。形態変化する直前にボスの本体が小爆発を起こすので、これを見逃さないこと。この攻撃をかわしたら、中央に戻って⑤に備えよう。

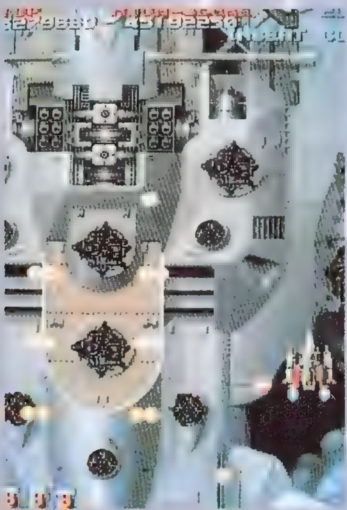
⑤扇状の連射弾を自機の左右に撃つ。タイミング良く左右に切り返しながら撃ち込む。④の攻撃をかわしたら、すぐに画面中央に戻ることが大切。

⑥多方向に速弾の3WAYなどを撃つ。正面は隙間が狭いので、右下や左下でよけに専念し、自機に向かってくる3WAYにだけ注意しておこう。

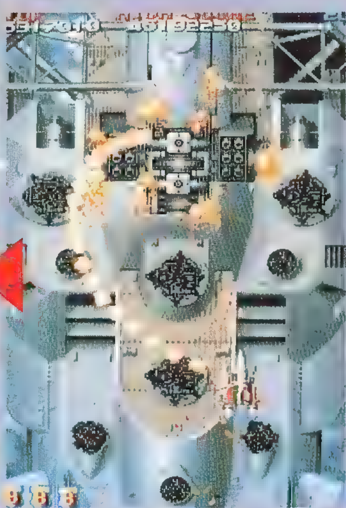
第二形態の攻撃は④⑤⑥のループ。⑥の攻撃が終わった瞬間にくる④に気をつけよう。

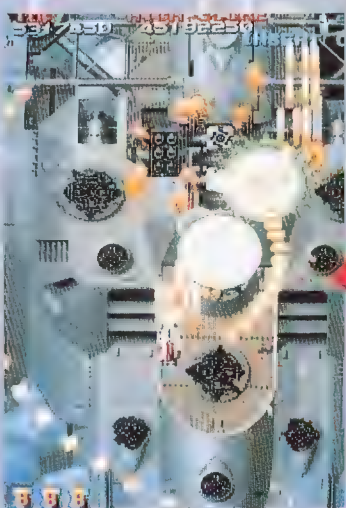

①最後だけは真ん中にもくる。コン！と小さく動き、すぐ横の隙間に入ろう。

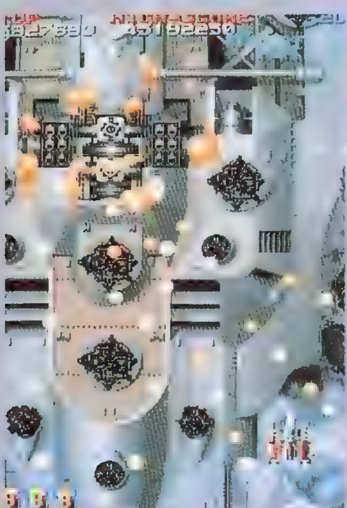

②このときが撃ち込みのチャンス。隙間が狭いので慎重に。


③この辺でよけ、中心部からの2連射弾だけに注意しよう。


④止まってボーッとしているとまず死ぬ、速弾の連射。大きく動いていればOKだ。


⑤「④」の攻撃のあとすぐに中央に戻る。そしてこの攻撃を右にかわし、


すぐに左へ切り返す。これをタイミング良く数回繰り返すだけ。遅い機体は少し前でよけよう。


⑥この辺でよけると楽。3WAYに注意だ。

短いわりには具だくさん

ライデンファイター JUDGE SPEAR 2面攻略

ここからはすべて勲章(メダル)が10万点(予定)!!
ステージが短いから動きも完全パターンだぞ。

担当／キャサ夫

あらすじ、といってはなんだが、前回の稼ぎパターンをさらっと紹介しておこう。

1面での稼ぎ、それはメダル(以下勲章)の1万点以降のフラグを立たせることにあった。中型機(A-17)が逃げている途中で破壊し、2匹目のミクラスが出現。ここまでに勲章を9000点に育て上げ、ミクラスを撃って画面内に勲章を9個以上出現させれば、最高10万点までのフラグが立つのだ。

これが1面最大の目的であり、任務であった。

そして2面…「空」マップ1

まず、マップ1を参照してもらいたい。マップ1内でのイベントは2つ、フェアリーが1匹にミクラス1匹が出現、目的数としては少ない。だが、イベントとイベントの間が短いため、かなり忙しい場面となってしまうのだ。

では、マップ1の任務を遂行しよう。

マップ1中央の中型戦車の前、ザコ戦車2台が2面の扉となる。ここでは、左から4機編隊の戦闘機がアイテムを持って出現。次に右からも4機編隊が勲章を持って出現する。

ここは、ザコ戦車、ザコ編隊で勲章が2つ出現する。が、前回1面終了時、勲章が4万点までしか育て上げられていない。つまり、ここで出現する勲章を1つずつ回収しないと、得点を損してしまう。だから、はじめに右から出現した戦闘機の勲章を回収し、それからザコ戦車を破壊して勲章を回収するようにしよう。

ささいなことだが、後に出現するミクラスで10万点まで育て上げる重要な要素なので覚えておいてほしい。

●中型戦車地帯

このポイントがフェアリーとミクラスの出現地となる。マップ1を見てもらえばわかると思うが、フェアリーは中央にいる中型戦車の砲塔を破壊し、上に移動して止まるまで放って置くとフェアリーが出現する。

で、ミクラスだが、こいつは円で囲んである「A、B」、このドラム缶を左から破壊して右を壊す。すると、右上部にあるミクラス出現地にミクラスが出現するのだ。

では、フェアリー+ミクラス回収作業を説明しよう。

まず、中型戦車が出現したと同時に自機を中央に位置し、砲塔が壊れるまでひたすら撃ち込む。で、砲塔を破壊したら左にいる戦車2台を破壊し、即中型戦車の右に出現する戦車3台の真ん中辺りに入り、弾封じをする。

ここで最大の注意点がある。



先ほども説明したが、ミクラスを出現させるために、右側のドラム缶を残さなくてはいけないのだ。つまり、ザコ戦車3台の間に入り弾封じをした際、ショットを撃つことができないということになる。これを肝に銘じておいてほしい。

さて、ザコ戦車に重なっているところに戻るが、ここの位置をキープしていると中型戦車からばらまき攻撃が数回くる。この攻撃はザコ戦車の上に重なった位置、つまり、その位置をキープして徐々に下がっていれば、中型戦車の攻撃にはやられないのだ。

で、この攻撃が2回きたら一気に画面左へ移動し、4台いるザコ戦車すべてを破壊し、そのまま左のドラム缶も破壊する。が、ここでも勲章を育てるために1台ずつ丁寧に破壊していくこと。この場面でたいてい勲章の得点が9000点まで育つはずだ。

あとは、右側へ移動してドラム缶を破壊すれば、ミクラスが出現し、同時に中型戦車の動きも止まり、中型戦車からフェアリーが出現するはずだ。ここまでくれば、あと一息。

あとは、ミクラスに撃ち込み(余裕があれば重なって勲章連続回収で良い)、勲章を画面内に一気に出す。で、フェアリーを破壊しないようにショットを撃ち止め、ザコが出した勲章を回収してからミクラスで出した勲章も回収する。これでマップ1は完成だ。



一気に左へ移動して1台ずつ戦車破壊。勲章が9000点になっていればGOOD。



砲塔を破壊後、この位置に入り、弾封じ。ばらまき弾が2回きたら…、

フェアリーだけで10万点「空」マップ2

マップ2開幕。マップ1の地上に大型飛行機が出現した後、左側ミクラスが出現した後、左側の周りにはザコ戦車が数台いる。この場面で画面左前方から中型戦闘機(A-10)が出現する。

ここは右前方からもザコ戦闘機が出現するが、A-10のクイックショットを狙い、5万点を獲得する。

動き的には、1回目のミクラスを回収したら即周辺のザコが出した勲章を回収し、画面左に自機を移動させてA-10を迎え撃つ。

クイックショットでA-10を破壊したら、今度は右側地上に大型飛行機が出現。ここ



ミクラスに撃ち込んで勲章散布。フェアリー破壊に注意。



で2匹目のミクラスが出現するのだ。

出現条件は簡単、大型飛行機の尾翼部分中央に自機を重ね、一定時間キープするのだ。すると、画面上部に文字が出て、同時にその位置からミクラスも出現する。

この部分は、出現方法が簡単になっているが、マップを見てもらえば分かる通り、すぐに再びA-10、ザコ戦闘機が出現する。

流れ的に、1機目のA-10を破壊してからミクラスを出さなくてはいけないので、ミクラスの位置が画面半分くらいまできてしまい、同時にミクラスの出現とA-10が重なるような形になってしまう。


この位置に重なっていればミクラスが出現。


腕に自信がない人はボンバーを使って勲章、クイック獲得でもOK。

だから、ミクラス勲章を回収する際、敵の攻撃がきついようならボンバーを使い、A-10でクイックショットを獲得するといいだろう。

ちなみに、この場面は早めに仕掛ければボンバーを使う必要もなく、勲章を回収することができるが、後々ボンバーが余る状態になるので安全策を取り、ここでボンバーを使うのをお薦めしよう。

さて、2機目のA-10を破壊したところから、左地上に大型飛行機、ちょっと過ぎてから右側地上にも大型飛行機が出現し、ザコ戦車も多数配置されている。

A-10を破壊したら即右へ移動し、まず画面外から出現するザコ戦車を2台破壊しよう。この部分で右地上の大型飛行機に付いている砲台から弾を撃たれ、まれに死ぬといった状況があるので注意。

右のザコ戦車を破壊後、今度は左へ移動。で、4台並んでいる戦車を破壊する。ここがフェアリー地帯だ。

左地上にある大型飛行機を自機で、すべて塗りつぶす感じに移動するのだ。すると大型飛行機がなぜか爆発し、そこからフェアリーが12匹出現する。

注意点は、4台並んでいるザコ戦車を撃ちながら大型飛行機を塗りつぶし、フェアリーが出現したら絶対にショットを撃ち止めること。でないと、このフェアリーも破壊可能となっているため、10点になり得るからである。

あとは、ザコで出現した勲章を回収し、ボス前最後のザココラッシュを画面左上から徐々に移動して破壊していけば問題ないだろう。


ザコ戦車を破壊しつつ大型飛行機を塗りつぶ～す…。


すると、「わぁーい」と計12匹のフェアリーが出現だ。破壊注意！

ボスは速攻速攻で破壊が狙い

道中が終わり、地上が茶色い土になってザコ戦車を2台破壊すると、そこがボスになる。

まず、ボスが出現したらショットは撃たず、ボス中央でボンバー。これで、ボスの両脇に付いている砲台を同時破壊して10万点を獲得だ。

で、ボンバーを使ったらショットを撃ちはじめ、ボスにひたすら撃ち込む。基本的にきつい攻撃はないので、ボスの形態が変化するまで正面で撃ち込んでいいだろう。

すると、一定ダメージを超え攻撃が止み、ボスは右側へと移動する。ここで、ボス中央目の前に張り付くようにする。これは、このあとボスが攻撃してくる、扇状のばらまき弾の安全地帯となるのだ。

で、この攻撃が始まった瞬間にボスは左下のほうへ移動し、最後に自機を狙った弾が飛んでくる。これはイラストを見てもらえば分かるだろう。

基本的に扇状の攻撃はボスの正面が安地。だから、自機を狙った弾を引き付ける（誘導する）ためボスの正面よりやや右に自機を位置する。で、自機を狙った弾が飛んできたら、ボスの正面に移動するのだ。

これで、攻撃が終わるころにボスを破壊することができ、2面クリアすることができるだろう。

サターン版

男たちの熱き闘い！

ピーター・アーツやアンディ・フグなど歴代のチャンピオンを使うのもいいけど、お気に入りの格闘家を君の手で優勝に導くのも面白い。そのためには、キャラ別攻略の載っているこのムックが必要不可欠だ。秘密の情報も載っているぞ。



Fighting Illusion K-1 GRAND PRIX 翔

1月31日発売！！ 定価1280円

© XING 1997／富士通パレックス／DAFT 協力：正道会館 株式会社マークス

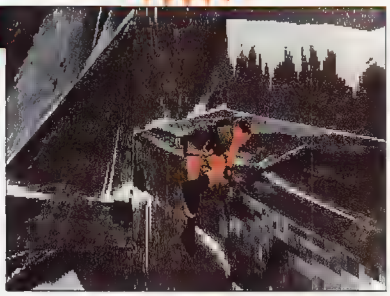
サターン・プレイステーション両機種対応 1月28日発売 定価1280円

TOMB RAIDERS

トゥーム ライダース

インカの遺跡に眠る謎？

神秘的な古代遺跡の中を跳んだり、跳ねたり、泳いだり。挙げ句の果てには銃を乱射してしまうありさま。さまざまなアクションが必要なこのゲーム、EXシリーズ『TOMB RAIDERS』ではステージマップも大公開しているぞ！



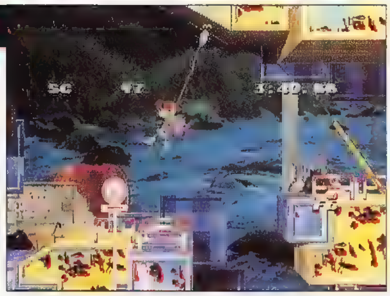
© 1997 Victor Interactive Software Inc.
© 1996 CORE DESIGN LIMITED

プレイステーション版 2月28日発売予定 価格未定

海腹川背・旬 軽快！アクション！！

ビッとルアーを打ち出して、ビョーンビョーンとラインが伸び縮みする。『海腹川背・旬』の独特の操作感覚は、遊んでみなくちゃわからない！？　スーパーファミコンで密やかな人気を博したあのゲームがプレイステーションに登場。

EXシリーズ『海腹川背・旬』は、基本的なアクションの説明やマップ攻略、その他いろいろな情報を満載。もりだくさんの内容だよ。



©XING 1997/JAPAN CLARY BUSINESS/JACKPOT

ゲームソフトオールカタログ 新世代機編

全1300タイトル完全網羅！

プレイステーション・サターン・NINTENDO64・3DO・PC-FX

A5判 2月下旬発売予定 予価1,380円

新世代機のゲームソフトがコレ一冊ですべてわかる！　各ハードの発売日から今年の春までの全ソフトを完全掲載！　各ジャンルごとにゲームの解説もついているから欲しいソフト、気になるソフトも一発検索！！！

特別企画！美少女マニア必見の

エルフスペシャル!!

下級生（SS）

野々村病院の人々（SS）

同級生・同級生2
全グッズカタログ

特別付録
EVE burst error
特製ポスター



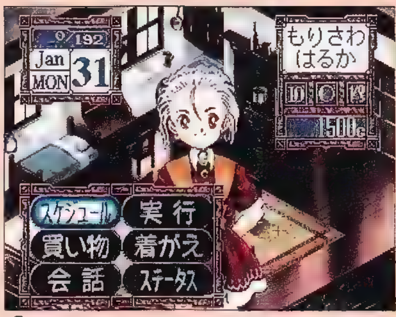
©エルフ 1995／©バンプレ企画／©BANPRESTO 1996

97年、EXが変わる！
全ページ、怒涛のギャル三昧!!

巻頭大攻略！ かわいい娘に育っておくれ

プリンセスメーカー ゆめみる妖精（PS）

運命の糸に導かれ、やがて2人は出会う…
EVE burst error（SS）
もうひとつの彼女たちの姿がここに…
サクラ大戦 花組通信（SS）
かわいいあの子はルームメイト
ROOMMATE～井上涼子～（SS）
恋のアイテムは交換日記
m～君を伝えて～（PS）
まずはお友達からネ!!
トゥルー・ラブストーリー（PS）



©Sony Computer Entertainment Inc.Under licence from GAINAX and NINELIVES Inc



©㈱アイデス／カクテルソフト／㈱キッド 1996

Vol.29特別定価680円で絶賛発売中!! GAMEST EX

※内容等は変更になる場合があります。

CON コンスポ SPO

PS　スクウェア　1997春　価格未定

これぞこだわりのソフトだ!

ファイナルファンタジーIV

数々の感動を与えてくれたあのファイナルファンタジーIVがプレイステーションで登場!

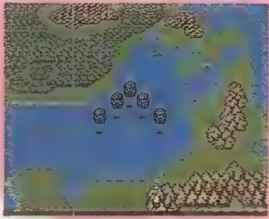
プレイステーションで完全復活!

『ファイナルファンタジー』シリーズといえば、知らない人はいないほどの大作RPGだ。それがプレイステーションで再登場することになる。今回紹介する『ファイナルファンタジーIV』は、スーパーファミコンで登場したものだが、クオリティーやBGMなどは当時のままで移植されるのだ。このあたりはスクウェアのこだわりといえるだろう。

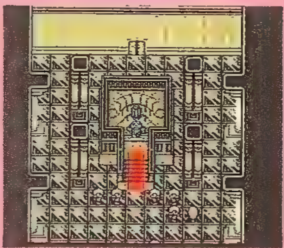


静かに光るクリスタルをめぐって

バロンに仕える暗黒騎士のセシル。彼は赤い翼の隊長として、大陸の至る所に赴く。その目的は光り輝いているクリスタルの略奪だ。バロン王の命令による手段を選ばぬその略奪行為に疑問が隊員たちの間で広まる。そんなセシルもこの行動に対し、次第に疑問を抱き始めるのである。

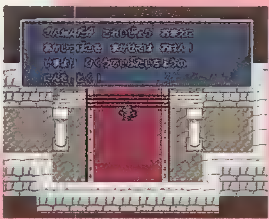


大陸中を飛行する飛空艇。彼らの目的とは…。



クリスタルを手に入れるために殺戮を繰り返すセシル。

▼バロンの行動に疑問を持ったセシルは、反逆罪の疑いをかけられる。

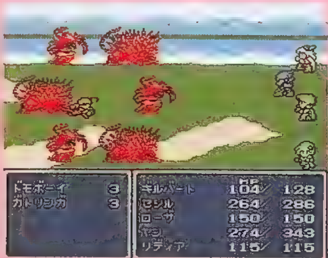


戦闘システムもそのまんま

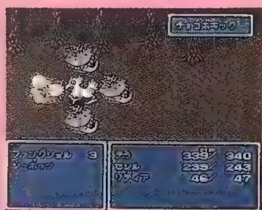
このゲームのウリのひとつとして、アクティブタイムバトルというものがある。これは、戦闘中にアイテムや魔法を選択している場合でも、時間が常に進んでいるのだ。常に敵に攻撃を受けてしまう可能性があるので、非常にスリリングな戦闘を楽しめる。

さらに、戦闘中は最大2人で攻撃命令などを与えることが可能なので、キャラクターを割り振って友達と一緒にスリリングな戦闘を楽しめるのである。もちろん、アクティブからへの切り替えも可能なので、初心者にも馴染みやすいものになっていることも忘れてはならない。

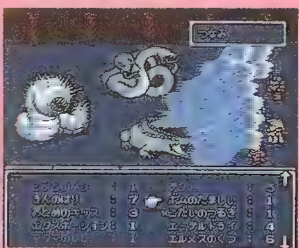
この戦闘システムは当時としては画期的で、衝撃を覚えた読者もいるだろう。だが、これこそ、今までに至る『ファイナルファンタジー』シリーズの戦闘の基礎となったものなのである。



敵との戦闘。素早くコマンドを選択するのだ。



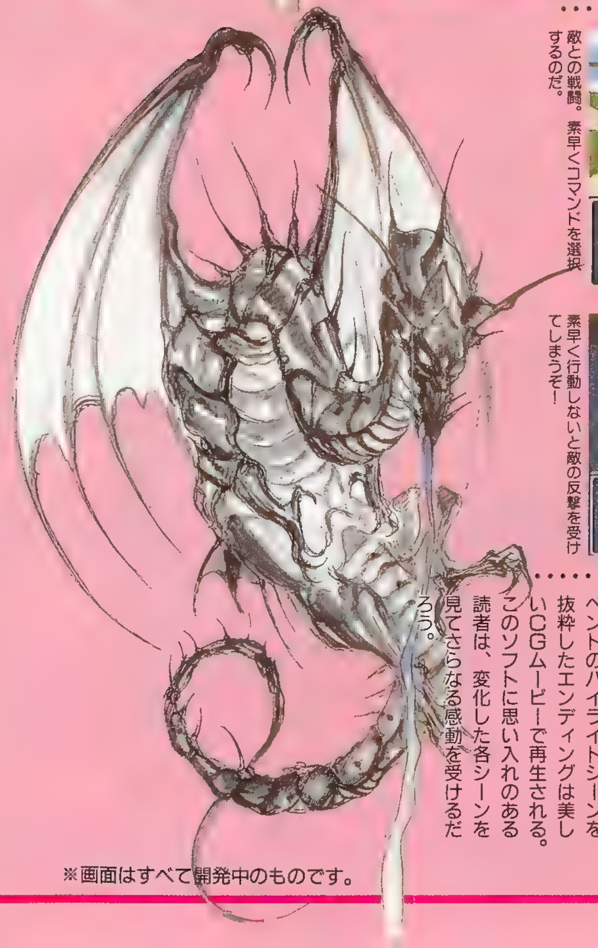
これは召還魔法のひとつであるチョコボキックだ。

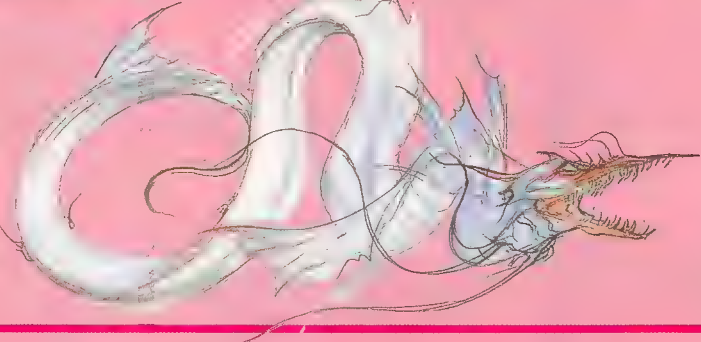


素早く行動しないと敵の反撃を受けてしまうぞ!

CGムービーシーンには変化が!!

あくまでも完全移植なのだが、オープニングやゲームイベントのハイライトシーンを抜粋したエンディングは美しいCGムービーで再生される。このソフトに思い入れのある読者は、変化した各シーンを見てさらなる感動を受けるだろう。





※画面はすべて開発中のものです。



必見!必聴!!
桜井智熱唱のOPデモ

TVアニメ顔負けのオープニングでは、桜井智が主題歌「冒険の数だけ」を熱唱している。彼女のファンは要チェックのオープニングだ!



SS　ハドソン　発売中　6800円(税別)

火の一族、アメリカに立つ!

天外魔境　第四の黙示録

©HUDSON SOFT/RED

19世紀のアメリカで、「天外魔境」の新たな物語が展開するのだ。

その日、アメリカが死ぬ

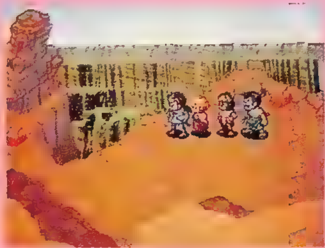
西洋社会には「人は生まれながらに罪を背負っている」という原罪の意識が存在する。審判の十二使徒率いる暗黒教団は、原罪を理由にアメリカ支配を開始した。邪悪な意思により、荒野と化していくアメリカ大陸。このアメリカ大陸を救うことのできるのは、西洋の思想にはない考え方、つまりジパングが持つ東洋の思想だけであろう。これこそが「第四の黙示録」のテーマとなるのだ。



ホラーチックな演出である。

物語は19世紀のアメリカが舞台となり展開していく。今回のキャッチコピーは「その日、アメリカが死ぬ」となっているが、この答えは、プレイヤーである我々自身が冒険の中で導き出すことになるだろう。

東洋的な考え方VS西洋的な考え方。今回の天外は、このテーマで物語を構成している。



このような広大なアメリカ大陸が物語の舞台である。

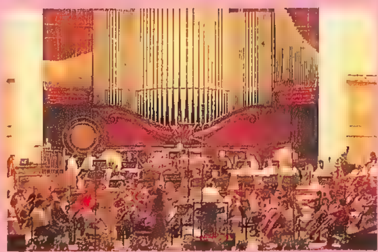


ハイクオリティなアニメーションもサターンならでは。

サターンが可能にしたイベントの数々

「天外魔境第四の黙示録」では、言い訳は絶対したくないという思想の元に、今できること、サターンでできることを模索した結果、プレイヤーの度肝を抜く奇想天外なイベントが多数完成された。

天外魔境シリーズ最高のアニメーションとイベントの数々にプレイヤーは魅了され、天外魔境の世界にのめり込むことは間違いないだろう。



ワルシャワフィルハーモニック・オーケストラが作り出す圧倒的な臨場感。

本編に負けず劣らずプレイヤーを夢中にさせるサブゲームもこのゲームの魅力になっている。サブゲームにのめり込みすぎて本編が進まない、なんてことにならないようにね。

(I-ON)



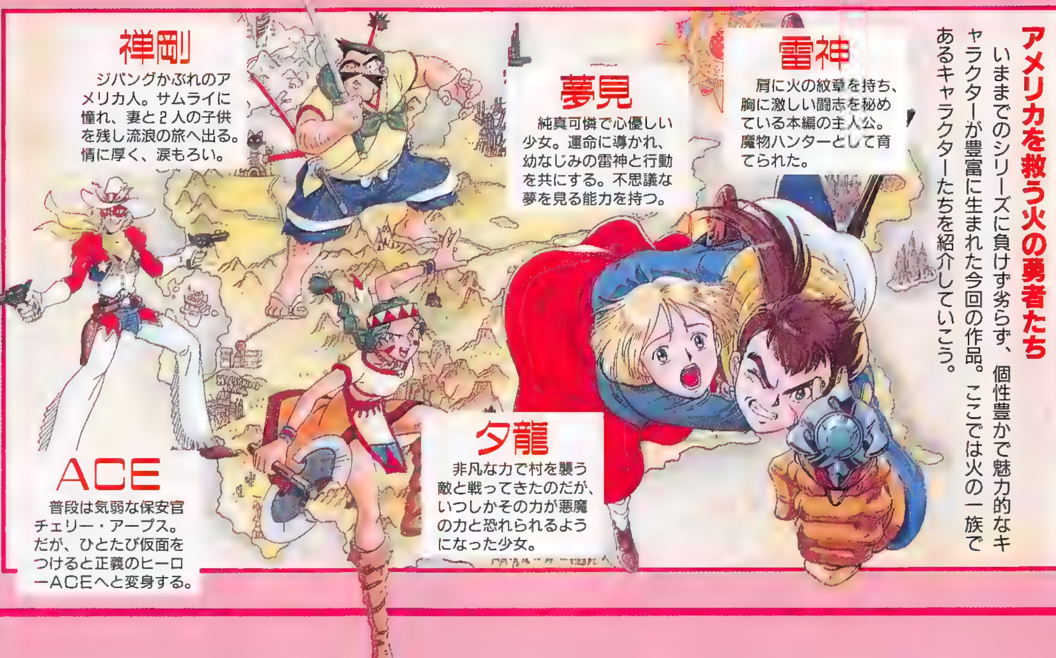
人気キャラのマントーには何と専用ムービーが。これもサターンならでは。



絵本の中を冒険することもできるのである。

アメリカを救う火の勇者たち

いままでのシリーズに負けず劣らず、個性豊かで魅力的なキャラクターが豊富に生まれた今回の作品。ここでは火の一族であるキャラクターたちを紹介していこう。



雷神
肩に火の紋章を持ち、胸に激しい闘志を秘めている本編の主人公。魔物ハンターとして育てられた。

夢見
純真可憐で心優しい少女。運命に導かれ、幼なじみの雷神と行動を共にする。不思議な夢を見る能力を持つ。

禅剛
ジパングかぶれのアメリカ人。サムライに憧れ、妻と2人の子供を残し流浪の旅へ出る。情に厚く、涙もろい。

夕龍
非凡な力で村を襲う敵と戦ってきたのだが、いつしかその力が悪魔の力と恐れられるようになった少女。

ACE
普段は気弱な保安官チェリー・アープス。だが、ひとたび仮面をつけると正義のヒーローACEへと変身する。



PC9801版のプレイ環境は?

対応機種はPC9801かPC9821のどちらか。CPUが80286の12MHz以上のマシンで動作可。80386の25MHz以上のマシンを推奨とのことだ。ただしデモのスクロールを除けば、プレイに関しては286マシンでも問題なく遊べるぞ。また、NEC純正のFM音源ボードやジョイスティックにも対応している。対応メディアは3.5インチ版のみだ。

PC98シリーズ　発売中　5800円(税別)

なつゲーシリーズ第2弾

Mr.DO!

オールドゲームファンなら誰でも知っている「Mr.Do!」がPC98で登場したぞ!!

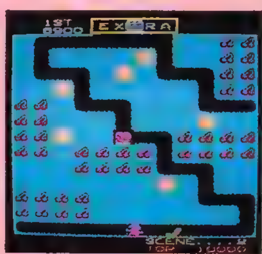
移植度は証明済み!?

古き良き時代のゲームを完全再現する『ビデオゲームクラシックス』シリーズ。その移植度の高さは、前作『ジャンプバグ』で証明済みだ。

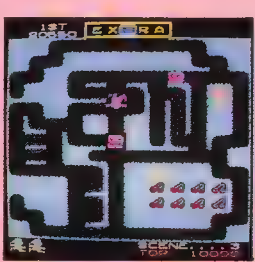
このシリーズができた背景には、開発者からプレイヤーに伝えたいことがあったため。それは「派手に動かなくても"動き"をプレイヤーに感じさせることはできる」ということ、それに「最近よく使われる"自由度"という言葉の意味」の2点である。特にゲームデザイナーを目指す人に遊んでもらいたいそうだ。

基本ルールは簡単

『ミスター・ドゥ』は『ディグダグ』を強く意識して作られたため、地面を掘る、武器で敵を倒すといった行動は似ている。他にもフルーツや"EXTRA"の文字を集めるなど、このゲームならではの楽しいフィーチャーも盛り込まれている。



画面上にあるフルーツを集めればステージクリア。敵はボールで倒せる。



リンゴを使って敵を押しつぶすこともできる。クッキーを取ると…?

PC98版のココに注目

オリジナルのロムデータを解析して開発されただけあって、移植度については完璧。さらにPC98ならではの要素が加わり、原作ファンも納得の出来映えになっているぞ。

まずは画面モード。業務用の雰囲気を再現する縦画面モードがある。気合のある人は、モニターを縦置きでプレイだ。

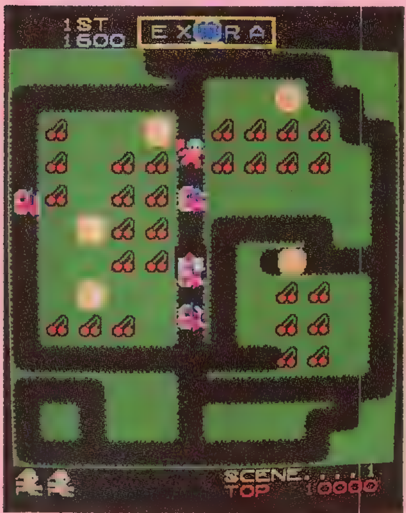
次にオリジナルラウンド。業務用の全ステージに加え、PC98版ならではのスペシャルステージも用意されている。これは、コンフィグでどちらかを選べるようになっている。

細かい部分をチェックすると、前作『ジャンプバグ』と同様に、サウンドの監修に古代祐三氏を起用している点も見逃せない。原作の"音"を、細部まで忠実にPC98上で再現してあるぞ。また、業務用の後期出荷バージョンを元に開発されたため、255増やしはできないそうだ。

モノクロ液晶のノートパソコンでも快適に遊べるこのゲーム。レゲーファンは必ずゲットだ。



細かい設定はコンフィグモードで。プラスαの要素もチェックしよう。



縦画面にすれば、当時の業務用の興奮そのままだ!!

2名の読者にプレゼント!!
Mr.DO!モニター大募集

今回も『ジャンプバグ』の紹介のときと同様に、モニターを募集だ。ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、職業を明記の上、下のあて先まで送ってくれ。抽選で2名の読者にプレゼントするぞ。なお、モニターということなので、ハガキに「ミスター・ドゥ」に関する思いをいっぱい書いてくれた人優先で、プレゼントするぞ。締切は2月28日(必着)。

応募のあて先

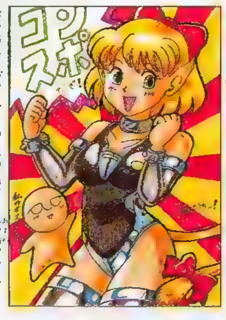
〒101　東京都千代田区神田神保町1-26
㈱新声社　ゲーメスト編集部
「Mr.DO!モニター」係

飛鳥のご家庭アイランド

突発企画 イラストギャラリー

もはや突発でも何でもない、というツッコミに耐え今回もイラストギャラリーだ。

目下、4月号を目安にリニューアル案を構築中なので「これだ!」という案があるキミ、コンスポまでおハガキプリーズ。グッドなアイデアは取り入れていくぞ!



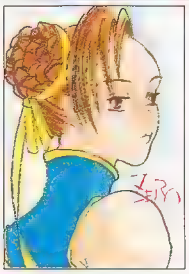
(徳島県PN.ぷ〜く)この娘の名前は飛鳥。だから"飛鳥のご家庭アイランド"なのだ。オイラも昨日知った(笑)。



(神奈川県PN.雅猫娘)春には映画版もあるそうな。とりあえずSS版2の発売記念ってコトで。



(福岡県うえのひろたか君)この号が出る頃に巷に出現するFFⅦより。最近こ〜ゆ〜CG投稿って流行りなのかな?



(神奈川県PN.瑞乃美澪)どんなにシリーズが続いても中華娘は永遠に不滅。オイラはチャイナのがいいと思う、個人的に。

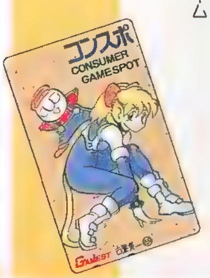


(住所・名前が書いてないよ〜。コレ見たら連絡されたし。テレカが送れないよ)格闘にはない、ほのぼのさが表現されていたACTゲームだったね、コレ。



(静岡県PN.覆面太郎)何をもって"シリーズ"とするかが難しいトコだけど、結局前作に上積みできる雰囲気があるってコトなんじゃないかな?

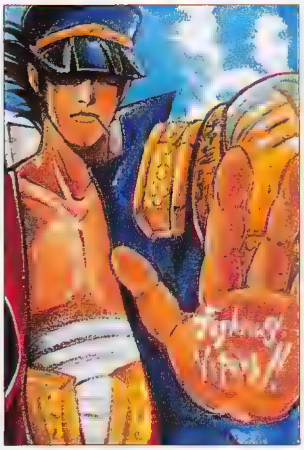
採用者には、抽選でテレカをプレゼント



カラーアイランド
蟻地獄マキシマム

早いもので、この前AMショーが終わったと思ったら、もう春先恒例のAOUショーがやってくるって話じゃないですか。お約束だが今回のショーも話題作揃い。格ゲーはともかく、シューティングや大型筐体モノも充実しているのが嬉しいやね。





↑（北海道　羽坂絵美さん）☆アイムハードシンク。夜露死苦。



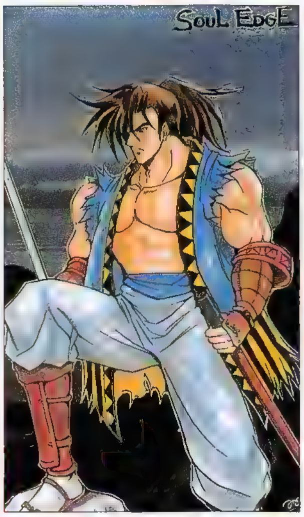
↑（京都府　早乙女広司さん）☆他人には、このピリオドは打てない。打たせたくは、ない。



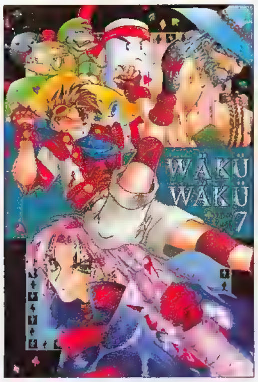
↑（福岡県　ハイパーT君）☆ちょっと遅れましたが新年挨拶。今年もゲームに人生に頑張ろうねっ。



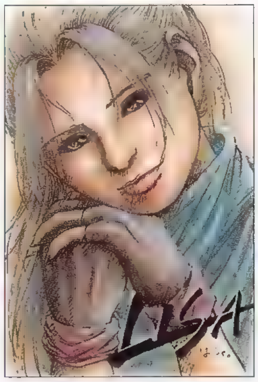
↑（福岡県　服部膵蔵さん）☆お遊戯会血に染めて。違うか。



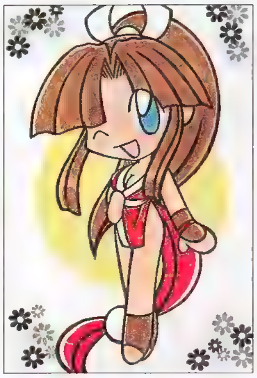
↑（東京出張中　ＭＩＮＯＹＡ君）☆家庭用が異様にヨイ出来でした！でも続編は業務用で。



↑（埼玉県　影山さおりさん）☆わくわくできる奴ほどおっとこまえなのだ。



↑（愛知県　おしり星人君）☆つめたくて、まぶしくて、やわらかい、月色のガーデンで会いましょう。



↑（宮城県　斎藤さおりさん）☆最近では春が来ると餓狼の季節ですね。



↑（埼玉県　星羅弥琴さん）☆超個性的な色遣いがいやがおーにも目を引いちゃうのね。

告知ハリケーン

えー、カラーアイランドではアナタのカラーイラストをお待ちしております。ゲームのジャンル、キャラは問わず。描きたい対象があったらゲシゲシ描いて送って下さいね。
投稿のサイズはハガキじゃなくてもOK。CGのほうはデータ(圧縮かけないように)&プリント画像を送ってくれれば大丈夫です。
実際、本誌に掲載されるハガキの実寸が80㎜×54㎜（タテ・ヨコは問わず）の場合、CGの解像度が350dpiあれば理想です。
なお、CGの場合、送られたフロッピーやMOなどは返却不可なので注意して下さい。



七瀬 葵 描き下ろしグッズ

AOI NANASE

NEW 新商品

この度新発売の七瀬 葵描き下ろしグッズで「ナコ＆リム羅刹テレカセット」と何かもう一点お買い上げの方にはもれなく

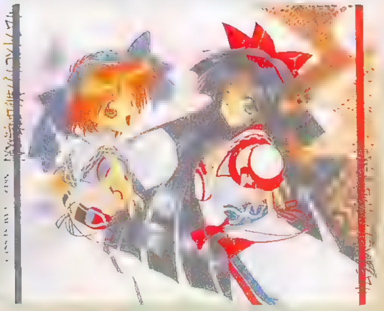
七瀬 葵先生描き下ろしキーホルダープレゼント！

ナコ＆リムマウスパッド
価格1545円　送料：E
通販番号：ＳＳ－１６７

ナコ＆リム羅刹テレカセット
価格2300円　送料：A
通販番号：ＳＳ－１６８

ナコルルマグカップ
価格876円　送料：G
通販番号：ＳＳ－１６９

リムルルマグカップ
価格876円　送料：G
通販番号：ＳＳ－１７０



好評発売中
ナコ＆リムテレカ
価格2300円　送料：A
通販番号：ＳＳ－１５２

京 庵



KOF'96庵パーカー
価格7800円　送料：E
通販番号：ＳＳ－１６６

KOF'96京パーカー
価格7800円　送料：E
通販番号：ＳＳ－１６６



パーカーの表には右のKOFマークがプリントされています。



KOF'96京テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：ＳＳ－１６３



[illegible]
価格1200円　送料：A
通販番号：ＳＳ－１６４

'97福袋

・等身大ポスター
・メルティルーズリーフバインダー
・'97ゲーメスト手帳
の3点はもれなく福袋に入ってます。



ほかにはＣＤ、テレカなどで中身は充実の一途。ここだけの話、エヴァグッズ、ときめもグッズ等のレアなアイテムも入ってるという話。値段以上の満足を約束する「'97福袋」、今回でラストチャンス、

悩んでいる暇はないっ！！

2/28まで受付け

３５００円
通販番号：ＴＰ－13　送料：E

GAMEST通信販売読者サービス部

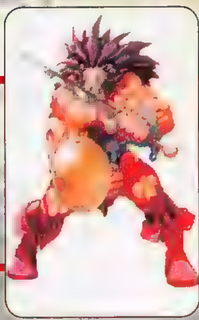
このページのテレカは
価格1200円の
送料はA!

レオ テレカ — 商品名
C−123 — 通販番号

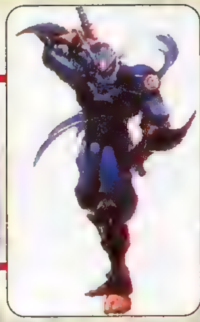
入倉さん転居先連絡下さい　雅プ

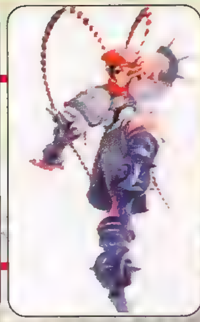


ウォーザード


レオ テレカ
C−123

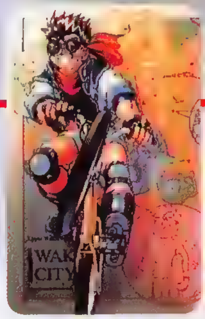

タバサ テレカ
C−124


ムクロ テレカ
C−125


タオ テレカ
C−126

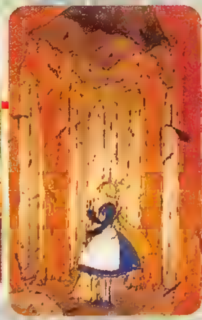
※「ウォーザード」、「わくわく7」テレカは現在製作中のためデザインが多少異なる場合がございます。

わくわく7


SUN−7


SUN−8


SUN−9


SUN−10


SUN−11


SUN−12


SUN−13

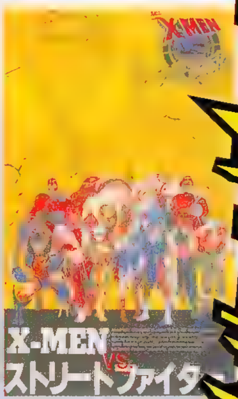

SUN−6

戦国ブレード


ユーニス テレカ
PK−05


こよりテレカ
PK−04

X-MEN VS. ストリートファイター



価格5800円　送料:H
通販番号:GV−31

あの ダンズリ小助も 絶賛!!

雀じましょ


琴…テレカ　VS−08

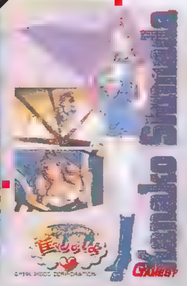


ひなテレカ　VS−05



彩テレカ
VS−09


奈々テレカ
VS−06



香奈子テレカ
VS−07

九十七年初お目見えむーちゃん&ゲー太郎

去年の標語は「海イグアナになるぞ」たったがちっともなれなかった。
さて今年はとんな標語にするかな…。



（兵庫県　とくさん君）
☆アイランド増刊にはむーちゃんのコーナーを作ったのでとりあえずホッと安心？



（愛知県　華月　涼さん）
☆車校に通い始めた途端に仕事が忙しくなって、第一段階で泣く泣く断念した俺。取れるときにがんばるのだ！

今月のむーちゃんでは随時お便りの募集をいたしておりまする。特に目次用のモノクロイラストブリーズな感じ。
宛先はこちら
〒101東京都千代田区神田神保町1-26
ゲーメスト編集部
「むーちゃんときどき大作戦」係
応援よろしく！

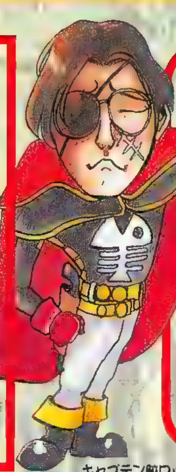
ステッカー（12枚セット）

価格：1236円　送料：C
通販番号：CP-125

上からこするだけで、いろんなトコにキレイに貼れるオリジナルステッカー。
一枚：横60×80mm。



オレの話をいいから聞け



キャプテン鮫ロック昌宏

- お振り込みは電話で予約後にお願いします。電話で確認せずに振り込まれた場合、返金となりその際の手数料はお客様のご負担になりますので注意して下さい。
- お届けは商品の発売日後になります。
- 今回の「ときメモ」商品は代引きではありません。
- 電話は非常にかかりにくくなっております。
- 間違い電話が多くなっております。おかけ間違いのないようお願いいたします。
- 限定品のため品切れになり次第、注文は締め切らさせていただきます。
- 受付開始日：'９７／２／５（水）
  受付時間：月～金曜、PM１～５時
  ※土日、祝日は受付いたしておりません。
  電話番号：03-3293-9330
- 12/30号、1.30/2.15合併号掲載のときめもグッズも多少在庫がございますのでご希望の方は電話にてご確認ください。
- 注文が殺到した場合、一時的な品切れにより発送まで１ヶ月以上時間がかかる場合がございます。

ビッグポスター

サイズ／横841mm×縦1189mm



パジャマでお休み
価格：2060円　送料：G
通販番号：CP-057



伝説の樹の下で
価格：2060円　送料：G
通販番号：CP-056

2/7発売

ときめもグッズ
- ステッカー
- ビッグポスター
- タオル

タオル

肌さわりのいいフェイスタオル。●W340×H760mm／コットン100%



商品名／通販番号

片桐彩子／CP-088
朝日奈夕子／CP-089
如月未緒／CP-090
鏡魅羅／CP-091
藤崎詩織／CP-092
館林美晴／CP-093
早乙女優美／CP-094
紐緒結奈／CP-095
古式ゆかり／CP-096
虹野沙希／CP-097
美樹原愛／CP-098
清川望／CP-099

タオル
各1545円
送料：E

VF3ジャッキー革ジャン



49440円　送料：E

サイズ	通販番号
(S)	COS-C1081S
(M)	COS-C1081M
(L)	COS-C1081L
(XL)	COS-C1081XL

読者サービス部 通信販売 お申し込み方法

- 読者サービス部の通信販売は本誌についている郵便振込通知票か郵便局の振込通知票でお申し込みください。
  ※現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
- ご入金後から商品のお届けまで20～30日ほどかかります。１ヶ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
- 返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外、交換を受け付けません。
- 価格はすべて税込みです。
- ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品番号をはっきりとお書きください。

送料

A	何個でも……100円	D	3個まで……200円 4個以上……400円
B	2個まで……100円 3個以上……200円	E	何個でも……500円
		F	何個でも……800円
C	1個なら……200円 2個以上……400円	G	単品発送……800円
		H	何個でも……（サービス）無料

◆たくさんの商品を買った場合は、その中送料で一番高い送料を送ってください（単品発送の商品は別扱いになります）。

例：デビロット様テレカ1枚……100円（A）
龍虎2おとめ～ずポスター1組（単品発送）……800円（F）
ジャッキー革ジャン1着……500円（E）
極バロレボバ2冊……400円（C）
以上の商品を、一括注文された場合の送料はF＋E＝1300円となります。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに１点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。



①コインホルダー：10点
②ゲレンジャーテレカ：20点
③吉崎観音テレカ：20点
④システム手帳：30点
⑤ゲーメストプレスTシャツ：40点



（毒錆芸能諜報員うりぼう）
☆芸能ネタなら、わたぴにおまかせ。〃新声社の梨元〃とはミーのこと。走るとチョッ速、亥年。

VF3大会結果報告第二弾。年末実家に帰省して確実に「何か」をつかんだオレ。年末まで続いた究極のどつぼスランプを脱し、年始早々にして苦節念願の店舗大会突破。感無量である。しかし意気揚々と引き上げてきたオレを待ち受けていたモノは完成目前の本号読サビデータの崩壊。…意気轟沈。1/10～1/11、わたしがこの世に生誕し25年目最初の出来事。
ヨハネ黙示録第5章～世紀末の序章～より抜粋

郵便振替口座番号:00150-4-98420 株式会社　新声社
お問い合わせ先:読者サービス部 ☎:03-3293-9326(月～金:AM10:00～PM5:00)

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

02	東京

払込取扱票

通常払込料金 加入者負担

口座番号 (右詰めにご記入ください) 00150-4-98420

加入者名 株式会社 新声社 DSB 30

金額 千 百 十 万 千 百 十 円 ※

料金

特殊取扱

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
※					
			送料		円

通信欄

払込人住所氏名 (郵便番号) 住所・氏名はフリガナをふってください。 ※

(電話番号 -)

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。(郵政省)

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号 00150-4 98420 (右詰めにご記入ください) 通常払込料金加入者負担

加入者名 株式会社新声社 DSB 30

金額 千 百 十 万 千 百 十 円 ※

払込人住所氏名 ※

料金 (消費税込み) 円

特殊取扱

受付局日附印



バレンタイン近づく!危うしメルティ?

1カ月のご無沙汰☆毎度どーもメルティでーす。まだ寒いけど春はもうすぐ、ガンバってこー!今回はボケもなく(笑)インフォメGO!

臥竜起つ!遂にゲームセンター登場

構想2年、準備期間5カ月の成果が今ここに…!㋘屋東京店の真上にしてゲーメスト編集部の1Fにゲームセンターがまもなく完成!今まで店頭で聞いたお客様の意見をもとに、スタッフとゲーメスト編集部軍団が練りに練った夢の空間の登場だ。待ち合わせの場所に、対戦、ハイスコアの腕試しに、ゲーメストライターに会いに(?)など、も1使い方いろいろ…とりあえず、皆様の熱い期待に必ず応えるからオープンまでもう少し待ってね。もちろん、このゲームセンターはいつだって皆さんのリクエストやご要望にこたえるのです。ゲーマーの巡礼地になりえるこのゲームセンターは皆様のための空間です。応援よろしく。

メルティよりチョコのプレゼント

ヤッホー!ついに来ました。全国の若者が参加する日本固有の儀式バレンタインデーの到来です。今年も2月14日に㋘屋各店でお買いものしてくれた方全員に、私ことメルティよりチョコレートをプレゼントしちゃいます。みんな来てねっ!(え?ダーティも欲しいの?)

冬コミ新刊&プライズニュース

さて、2月ともなると各店にもそろそろ同人誌の新刊が充実してくる頃。今回の人気作はサクラ大戦と虹色町の奇跡(とエターナルメロディ)、㋘屋の人気サークルから新しいサークルさんまで、要チェックーなのです。

さて、2月のプライズは大ブレイク、同級生シリーズがなんと特大&等身大ポスターオンリーのみを発売します。本気で限定生産だからこれもあわてててゲットせよー

㋘屋瓦板

1997/2/28

㋘屋からのお知らせ

皆さまいつも㋘屋にご来店いただき、誠にありがとうございます。さて、週末に好評開催中のゲームイベントに、より確実に参加できるために、下のような優先券を用意しました。切り取ってお持ちください。エントリーは11時から13時まで。詳しくは各店にお問い合わせください。

なお、全店イベントは14時開始予定となっております。イベント等は変更する場合がありますのでご了承ください。

2/28号 ゲームイベント **優先券**

2月上半期のイベントスケジュール

1日(土)	東京	わくわく7大会
	大阪	大江戸ファイト大会
	名古屋	ティンクルスター大会
	札幌	Xvs.SF大会
	仙台	WH2JET大会
2日(日)	東京	リアルバウトSP大会
	大阪	ストリートファイターEX
	名古屋	鉄拳3大会(仮)
	札幌	ストZERO2大会
	仙台	ティンクルスター大会
8日(土)	東京	第10回MTG交流回
	大阪	ときメモぱずるだま大会
	名古屋	ときメモぱずるだま大会
	札幌	わくわく7大会
	仙台	Xvs.SF大会
9日(日)	東京	ティンクルスター大会
	大阪	リアルバウトSP大会
	名古屋	リアルバウトSP大会
	札幌	リアルバウトSP大会
	仙台	中平正彦先生サイン会
11日(火)	東京	鉄拳3大会(仮)
	大阪	ティンクルスター大会
	名古屋	ティンクルスター大会
	札幌	ティンクルスター大会
	仙台	ティンクルスター大会
14日	全店	バレンタインフェア 詳しくは各店まで
15日(土)	東京	Xvs.SF大会
	大阪	DORA大会
	名古屋	スーパーストIIX大会
	札幌	バーチャファイター3大会
	仙台	ウォーザード大会
16日(日)	東京	ハンター大会
	大阪	ストEX大会
	名古屋	リアルバウトSP大会
	札幌	侍魂天草降臨大会
	仙台	ときメモぱずるだま大会

新商品ラインナップ

(2/5〜2/28 価格はすべて税込み)

CD

発売中　スーパーパズルファイターIIX/虹色町の奇跡(初回特典有)
▶ビクター　¥3200　★★★★★

2月5日　アンジェリーク守護聖コレクション　1ジュリアス　2マルセル　3ランディ
▶光栄　各¥1000

金月真美のMOONLIGHT LIPS
▶キング　¥2800　☆

ライトニングレジェンド
▶キング　¥2200　★

GTI CLUB・JET WAVE WINDINGHEAT
▶キング　¥2200　★★

月刊ときめきメモリアルNo.7
▶キング　¥2200　★★★

2月14日　My Sweet Valentine/藤崎詩織
▶キング　¥2000

グッズ

2月7日　ときめきメモリアルステッカー
▶コナミ　¥1236　☆☆☆☆☆

ときめきメモリアルタオル(12種)
▶コナミ　各¥1545　☆☆☆☆☆

2月28日　ときめきメモリアルおやすみ枕
▶コナミ　各¥7004　☆☆☆☆☆

ときめきメモリアルキーホルダー
▶コナミ　各¥1236　☆☆☆☆☆

3月下旬　ときめきジッポライター(12種)
ピンクジッポ/詩織
▶コナミ　各¥7004

※以上のときめきグッズはすべて完全予約限定品です。確実な入手はご予約をおすすめします

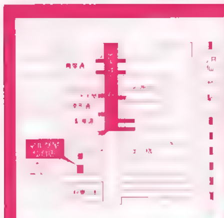
㋘屋推薦 CDコレクション



■わくわく7
PCCB−215¥1500(込)

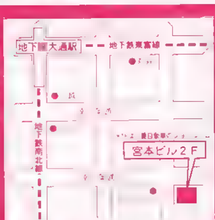
思えば始まりは不遇であった。96年の2月には発売されるはずだったこのCDも諸般の理由により延期が続いた。もうプレイヤーには受け入れられないかもしれない…そんなふうにも考えた。しかし今、このゲームの示す格ゲーの世界は他の続編シリーズにないものばかりではないか。いける!ゲーマーがそう思ったとき、君は?

㋘屋仙台店　2月の定休日10日



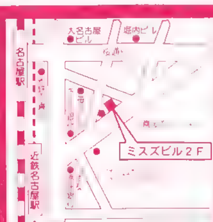
〒980仙台市青葉区中央4−9−13
仙台ホリビル
TEL 022−712−4787
営業時間 11:00〜19:00

㋘屋札幌店　2月の定休日10日



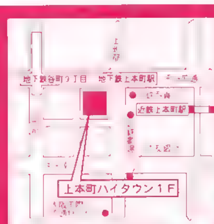
〒060札幌市中央区南二条西1−1宮本ビル2F
TEL 011−233−0238
営業時間 11:00〜19:00

㋘屋名古屋店　2月の定休日10日



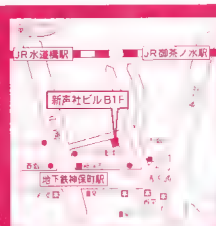
〒450名古屋市中村区名駅4−4−19
ミスズビル2F
TEL 052−583−2970
営業時間 11:00〜19:00

㋘屋大阪店　2月の定休日10日



〒543大阪市天王寺区上本町6−3−31−119うえほんまちハイタウン1F
TEL 06−775−3343
営業時間 11:00〜19:00

㋘屋東京店　2月の定休日10日



〒101東京都千代田区神田神保町1−35B1
TEL 03−3233−3325
営業時間 11:00〜19:00

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り「通販申込マニュアル」を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手2枚入れて「〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 ㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOhJIN's CORNER

選評：APAPA

同人誌を送ってきてくれた君。この本を作ったのは、何のため？　何を人に伝えたかったから？　この質問にすぐさま答えられるだろうか。もしも答えられないようなら、その本は惰性で作られているかもしれない。そしてそうならば、その本は、惰性なりの出来なのではないだろうか。

投稿規定

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡用の住所、氏名、電話番号、年齢、性別を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、3月15日発売号締め切りは2月5日、3月30日発売号締め切りは2月20日必着です。

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考対象になりません。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金＆送料）および送金方法。
④掲載希望号を左記の書式で。（「6月15日発売号までに」）
⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れるまで」）
⑥本のセールスポイント等の読者へのメッセージ（37文字以内）。

☆伝言板には会員募集や執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで。『○月△日発売号までに掲載希望』と必ず表に書いて指定してください。

同人誌紹介

値段は送料込みです

ECLIPSE



CRAZY DOLL発行B5判オフ104頁。1000円の無記名小為替＋270円切手にて。

「京、紅丸、庵中心のKOFオリジナル長編マンガです」

1Pと2Pの計6人をメインにしたシリアス。主人公の確定が弱いのと、ストーリーの目指すものが提示できていないため、印象がまとまらないのが弱点だが、作者の真摯な姿勢の伝わる、読める本だ。

（〒635-01 奈良県高市郡高取町丹生谷1151 岸本由美子）

タイツ君とフトモモ君2



BOMBERS発行B5判オフ44頁表紙カラー。500円の無記名小為替＋270円切手にて。

「最近めっきり減ってしまったハンター本」

ドノヴァンの視点から、デミトリステージの背景にいるエリザベスのエピソードを描くシリアスがメインの、シリアス&ギャグ本。

（〒331 埼玉県大宮市大成町4-204-302 杉本方「G」係）

坊主エラソウ伝説



一生のへま発行B5判オフ56頁表紙3色。700円の無記名小為替にて。

「世にも珍しいニンジャマスターズの本です」

鳳凰を中心にした、シリアス&ギャグ本。サスケとカムイの忍者としての話を、鳳凰の視点から描いたシリアスは、忍者好きにはお薦めできる。

（〒165 東京都中野区古江田3-14-6-104伊藤悠）

INANIMATE NATURE

WHITE PAPER発行A5判オフ88頁。500円の無記名小為替＋240円切手にて。

「ゲーム以前を中心にしたほとんどオリジナル小説です」

誤入力による誤変換などが残っているなど、推敲不足があるが、長編が完結していて最後まで読める。レイフォースのサイバーな設定が好きな人は読んでみましょう。

（〒276 千葉県八千代市八千代台東4-21-201号 岡方 矢島TAO）

直指人心

MOON BREAKER&秘密でござる発行A5判オフ32頁。300円の無記名小為替＋190円切手にて。

「ハンゾウとフウマだけですみません」

あまりワールドヒーローズらしくない、ハンゾウ&ファウマ短編小説本。活劇でもギャグでもない切ない話を、静かに心に染みさせてみましょう。

（〒800 福岡県北九州市門司区大里本町2丁目10-17 安藤裕美）

詩織まで1096日



隠密同人発行B5判オフ48頁表紙カラー箔押し。600円分の無記名小為替＋270円切手にて。

「詩織メインと思いきや、他キャラも多数出演です」

ギャグ風味のときめきショートラブコメ本。もう一歩キレた部分がほしいが、着実でまじめできれいにできている。

（〒577 大阪府東大阪市近江堂1-13-16 平岡伸悟）

それいけ！お兄ちゃん♡



川越影の会発行B5判オフ56頁表紙カラー。700円の無記名小為替＋240円切手にて。

「聖剣3オールキャラのギャグ本です」

熱さ一番の1頁ギャグ連打本。ゲーム密着ネタ多数につき、聖剣3をやった人向け。

（〒350 埼玉県川越市下小坂711-6 田中方 川越影の会「S・G」係）

滅びゆく世界の翅おと 錆びた風のいろ

LOST CLINIC発行A5判オフ92頁。1000円分の無記名小為替＋240円切手にて。

「リオン×ジャッキー、晶×影のVF裏設定本」

オリジナルの設定を骨格に、独自のVF世界を描く、甘くないシリアスな小説。18歳未満の人は購入禁止です。（や）あり。

（〒275 千葉県習志野市鷺沼5-15-21 工藤方「L」係）

秘密



格闘野郎発行B5判オフ60頁表紙カラー。500円の無記名小為替＋240円切手で。

「とにかく京×庵が好き！という方にオススメです」

表紙の絵柄と、ギャグタイプの絵柄のハイブリッド京×庵（や）本。18禁指定します。

（〒024 岩手県北上市村崎野15-29-16 佐藤美代子）

くだもののにおい いちご味



KKI発行B5判コピー60頁表紙色上質。600円の無記名小為替にて。

「バイスがマチュアのいいようにもてあそばれています」

マチュア×バイス、マチュア×レオナがメイン。表紙の2人のHが見たければ買い。18歳未満の人は購入禁止です。

（〒471 愛知県豊田市逢妻町3-1-67 平田淳也 KKI）

ぴんきい♡ぱんち



お花と黒レース団発行B5判オフ64頁表紙3色。700円の無記名小為替＋240円切手にて。

「スーパーリアル麻雀PVのH本です♡」

ターゲットは晶ちゃん。ちゃんとHだけど、どこかソフトタッチ。18歳未満購入禁止。

（〒437-14 静岡県小笠郡大東町高瀬1-257-1 鵜藤方「お花と黒レース」）

伝言板

●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお勧めします。ミュージックテープ、フィギュアなどの販売広告については、著作権の関係上、掲載できない場合がありますので、内容にご注意ください。またハガキの端は印刷に出ないので、端から1cm以内に住所などが書いてあるハガキや、小さすぎる字で書かれたものは、掲載できません。

求ム。ADKFAN
ADKだけのサークルを設立のため「会員サマ」を大ぼしゅう!!
詳しいことは…
〒324 栃木県大田原市羽田344 大野千春マデ

GOODSつめ合わせ!!
いろいろ。買ってクダサイ。
今まで作ったグッズをセットにして皆サマへおわけしマス。中に入っているものは、
・リアルバウト餓狼の便セン(クラフト単色。)
・ストZERO2のレターセット(クラフト便セン+封筒)
・KOF96、5人くよろす のシール(メタルフラー単色。)
以上の物デス。(中でも再版物が多い。)
在庫処分なので売り切れしだい返金になりますが、どうぞヨロシクデス♥安いですので。
お申し込みは、100円の無記名小ガワセ×部数と、送料の切手(1セット→270円切手。2セット→390円切手。)連絡用80円切手、アテ名シール同封でお手紙ください。
(同人グッズはOKデス。)
〒211 神奈川県川崎市幸区鹿島田1080-1-307. 五十嵐 麻里マデ。

FANTASIA
よろずサークル会員募集中
入会ひ無料 会ひは、100円+送料
お問い合わせは…
まずは、80円切手同封でね
〒960 福島市太平寺字赤井戸1-13 安斎ち「G」まで
案内書送います。

会員様♡募集中
ゲームサークルGRANMooNでは、常時会員様をボ集しております。月1回会報出してます。くわしくは80円切手同封で下記の住所まで連絡下さい。
〒808 福岡県北九州市若松区東小石町2-3-401 前田玲子

国王はあなたの入国をお待ちになっておいでです♡

この度、よろずサークル
へっぽこ帝国
建国にあたり、国民を募集しております。月一の会誌をみんなで作りましょう。会誌にはハガキ大の領地ももらえます。会費は250円/月。詳しくはへっぽこ帝国広報省分室
〒546 大阪市東住吉区中野1丁目1-1 藤本一枝
まで80円切手同封で。
会員募集っ!

便センあります! ALL100円・B5・15枚 クラフト+色上質
1. ラストブロンクス(トミー&ユーサク)
2. ファイティングバイパース(ハニー)
3. ファイティングバイパース(ピッキー)
送料・2部まで190円
5部まで270円
代金は小為替で、送料は切手でお願い致します。
〒376 群馬県桐生市川内町2-50-6 谷内 瞳 まで
※ゲーメスト見た。って書いて下さい。
YUSAKU By Pupil

会員様大ボシュウ!!
よろずゲームサークル「OUTSIDE」では会員を大募集しております。2ヶ月に1回の会報発行が活動のメインです。興味を持たれた方は80円切手同封で下記の住所まで御連絡を。案内書をお送りいたします!
〒534 大阪市都島区中野町1-12-9-405 太田 裕介
←会長宅です。
SAKURA

ゲームONLYコミケ
りせっと! 春の陣
●日時:1997年3月23日日 10:30〜15:00
●会場:サンライフ名古屋(地下鉄浄心駅より徒歩10分)
問い合わせは、80円切手貼付の返信用封筒同封で。
〒481 愛知県西春日井郡師勝町能田蒲池58 中園 亮
SAKURA!

会員様募集中
「ケッアールを持つ妃」は、ゲーム中心よろずサークルです。性別 年齢 おたく度関係なく誰でも入会できる楽しく刺激的なサークルを目指してますが、会員不足でまだ始められません。そこで会員様を大募集します。少しでもうちのサークルに入会したいと思って下さった方は80円切手を同封して右の住所までお問い合わせ下さい。
住所
〒247 横浜市栄区小菅ヶ谷三丁目20-23 小田桐陽子

会員様大募集デス!
ゲームよろずサークル「深海」では、会員様を大募集中です!! ちょこっとでもキョーミをもってくれた方は、80円切手同封で↓へ♡
〒988, 宮城県気仙沼市潮見町2-46 吉田都枝子・Gマデxx

『NUMBERS PAINT NO.3』

0	0	1	2	3	4	4	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	4	3	2	1	0	0	0	0	0	0	0
0	1	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	1	0	0	0	0	1	1
1	3	5	6	7	6	6	5	4	3	3	3	3	3	2	1	0	1	2	4	5	6	5	3	1	0	0	0	2	1
3	5	6	5	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	0	0	0	1	4	6	7	5	4	3	3	3	5	3
4	6	5	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	1	1	2	3	5	5	6	4	3	2	2	2	3	2
4	5	3	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2
4	6	3	1	1	2	3	3	3	2	1	0	0	0	3	4	5	4	3	4	3	2	1	0	0	0	0	0	0	0
4	5	2	2	3	4	4	3	3	3	3	1	0	1	4	5	5	4	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	6	5	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	7	4	3	3	3	2	1	1	2	3	2	3	5	5	4	1	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	3	2	1
3	5	3	4	2	1	0	0	0	0	1	3	6	7	6	4	1	0	0	0	0	0	0	1	3	3	3	3	3	3
3	5	2	3	1	2	0	0	0	0	1	3	4	5	5	3	2	0	0	0	0	0	1	3	4	4	4	4	4	3
1	3	2	5	4	5	2	1	0	0	2	3	4	4	5	3	3	0	0	0	0	1	3	4	4	3	1	1	4	3
1	2	1	4	4	4	1	1	0	1	4	4	4	1	3	2	3	0	0	0	0	2	3	5	5	3	1	0	3	2
0	2	4	7	6	7	5	3	1	2	3	4	4	2	4	2	3	0	0	0	1	4	4	6	4	3	2	0	2	1
0	1	1	4	4	4	2	1	1	3	3	6	4	3	5	2	3	0	0	0	2	3	3	5	5	5	3	0	1	1
0	1	3	6	6	7	5	3	1	3	2	6	5	5	6	2	3	0	0	0	3	3	4	4	5	5	3	0	0	0
0	1	2	4	4	4	2	2	1	3	2	6	5	5	6	2	3	0	0	1	4	3	3	3	5	5	3	0	0	0
0	1	2	6	5	5	3	1	1	3	2	6	5	5	6	2	3	0	0	2	3	3	2	3	5	5	3	0	0	0
0	1	2	3	2	2	1	1	2	4	3	6	5	5	6	2	3	0	0	3	3	4	1	3	5	5	3	0	0	0
0	0	1	2	2	1	0	0	2	4	5	7	6	6	7	4	5	3	3	5	3	3	0	3	5	5	3	0	1	1
0	1	2	3	3	2	1	1	4	5	6	6	7	7	7	5	4	2	2	4	4	5	3	5	6	6	5	3	4	2
0	1	1	3	4	4	4	4	4	4	5	5	7	8	7	5	4	3	3	4	3	3	2	3	5	6	5	3	3	2
0	1	2	4	4	4	4	4	4	3	2	3	5	6	5	3	1	0	0	1	2	3	3	3	4	4	4	4	3	2
0	0	0	1	2	3	5	4	4	1	0	1	4	4	4	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	2	1	0	0
0	0	1	2	3	3	5	3	3	0	0	1	4	3	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	2	4	3	3	2	4	4	4	2	2	4	5	5	5	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	2	4	3	4	3	4	4	4	5	4	5	5	4	4	3	3	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	2
2	2	4	2	1	0	1	3	4	6	6	5	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2
1	1	1	0	0	0	0	1	3	4	4	3	1	0	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3

出題：APAPA

解き方

数字がいっぱいだけど、実はすべてを使う必要はないのだ。見かけの複雑さにだまされず、とりあえず手を着けてみるべし。

マスに書かれた数字は、その数字の書かれたマスの周囲の8マスのうち、何マスが塗られるかを示している。つまり、0ならまったく塗られないし、8ならすべて塗りつぶされることになる。

注意点は、その数字の書かれたマス自体が塗られるか塗られないかは、そのマスに書かれた数字とは関係がないということだ。だから当然、数字は0～8までしかあり得ず、9になることはない。

塗るときには、塗ったあとでそこに書いてあった数字が見えなくなるようなペンは避けよう。

そうして、すべてのマスが、塗られるか塗られないかが確定すると、絵が出てくるはずだ。

そこで、答えてもらうのは、そこに描かれている『キャラ名』だ。

今回は絵が大きくって、キャラ名がはじめの一文字しか絵に入らなかったぞ。

解く順序としては、まず、0の周囲のマスに、塗らないぞマークをつけていくことから始めよう。

解答がでたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、2月15日必着で、〒101 東京都千代田区神田神保町1－1－26㈱新声社 ゲーメスト編集部『ナンバーズペイントNo.3』係あてに送ってほしい。

正解者の中から、低回趣味を実践する5名を選んで「豪華な粗品」を送りましょう。

難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。問題のアイデアも募集してるぞ。それから、ハガキイラストは当選落選には関係ないぞ、念のため。それじゃ、着実に解くのだっ!!

当選者発表

前回の『穴埋め』パズルは正答率ほぼ100%。正解者難易度アンケートはVH2%、H0%、N5%、E36%、VE57%、無回答0%と、圧倒的にイージーという結果。

ゲーム通でなくても解けるように、と思ったら、簡単になりすぎたかな？ でもたまにはいいよね。

それよりもなによりも、重大なミスがまぎれこんでました。というのも、実は出題の時点で、僕は『バトルガレッガ』をすっかり『バトルガレッカ』だと思い込んでいたのでした。故にJとロにガがだぶり、なおかつ解答の『デカスリート』が『デガスリート』になってしまったりします。ガでもカでも正解にしました。ごめんね～。

当選者

PN 薙刀亮一さん(北海道)
PN 六道猟奇星さん(神奈川県)
PN 石坂司さん(千葉県)
島村圭吾君(静岡県)
PN 凶 泰斗君(大阪府)

以上5名。おめでと～、ってわけで、お返事コーナーに突入～♪

もりなみらいなさん、ディープなマニアは書いてて僕も笑った。井上博之君、18禁判定で僕の判断とサークルの意思が違ったっておかしかないじゃん。パズルママさん、Hは商売として強いからねえ。CC－USAGI君、僕が好きなのは大根とちくわぶ。橋本勝君、絵がうまくなるには、まずはとにかく量をこなすこと。花京院綜さん、封書でも、中身がハガキと同じ大きさなのでOKです。中身にも住所氏名やコーナー名もかいてくれてて、なおOK。螺冴羽紫葵さんを始め多数の方、ほんと、パズルって何なんでしょ～ね。ってわけで、今回はこれまで。ではまた次回のパズルコーナーでねっ！

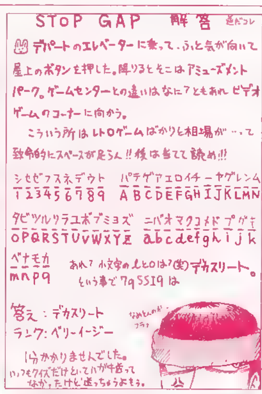
今月の残念賞



PN 鈴生たかせ君（埼玉県）㊣
今月のむーちゃん改……造されてない気もするけど、まいっか。



PN ワタナベさん(岐阜県)㊣
かわい～☆ けなげなトコもヨイぞ。3コマめの尻尾がポイント。



PN 樟葉いとよしさん（大阪府)㊣
今回の正解パターンはこれだ。クイズじゃなくってパズル～。



PN hedNl pSfさん(埼玉県)㊣ 最近、解答に沿った絵を描いてくる人が少ないのはなぜ。



PN きたかみ唯さん(静岡県)㊣
奥の深さと、とっつき難い複雑さは、共存できないのだろうか。

セーラームーン終わっちゃうね…

DISC BOX

ステレオドラマ ツインビーPARADISE3 Vol.8



1997年1月22日発売
キングレコード
CD：KICA-7738
価格：¥3000（税込み）

文化放送系で放送中のステレオラジオドラマのツイパラ3のCD化第8弾！今回の内容は、隠された本当の宝を求め、再びインタク島へ向かうライト達が降りかかる困難を切り抜けていくというもの。南国の孤島に眠る「シンディのメッセージ」とは何なのか、その謎は月の地図の中に…。待望の復活をした吉崎観音氏のコミック「ツイパラキャラクターズファイル」が付いている！こりゃ〜いけるよ！

カプコンゲームサウンドトラック WAR-ZARD



1996年12月18日発売
ビクターエンタテインメント
CD：VICL-40197〜8
価格：¥3200（税込み）

今大人気の対戦格闘ゲームの形を持ち、様々なモンスターと闘い、勝ち進む中で自己のキャラクターのレベルを上げ、オリジナルのストーリーを作っていくゲーム「ウォーザード」のCDが昨年末に発売された。このCDは2枚組で、DISC1には35トラック、DISC2には37トラック、計72トラックを一挙に収録している！ゲームのクオリティの高さにマッチしたサウンドをお聴きあれ！

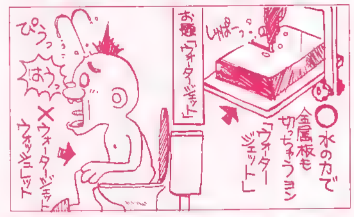
ゲーメストビデオ X-MEN vs. ストリートファイター



すでに発売中！
新声社
VHS：GV-31
価格：¥5800（税込み）

このゲームのウリは？それを考えればその中身は思い浮かぶでしょう！そう、究極のエリアルレイブ特集！もちタッグバトルも！4P同時プレイ実況も！

今号の新作情報



ずるずる

冬になると山に行きっぱなしの私、この原稿を書いているのも当然山の中で！昼間はスキーレッスンを担当し、夜はミーティングでお客さんの相手を！うっ！ヒマがねえぞ！風呂に入るのも23時過ぎ。それから書くんだけど…いや〜いつまでこの生活、続けられる？（げ！1月5日草津スキー場にてコケて背骨を骨折！2ヵ月ダメか？）

TOP10 12/15〜12/29㋛屋東京店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
CD BEST10	1位	−	120	サムライスピリッツ　天草降臨	PC	PCCB-231	1500円
	2位	1	86	レイストーム	TA	ZTTL-1	2500円
	3位	−	77	月刊ときめきメモリアル　5	KR	KICA-7715	2200円
	4位	−	56	ドラマCD　エターナル・メロディ	PC	PCCB 234	2500円
	5位	9	52	Catchy/金月真美	KR	KICA-7727	3000円
	5位	−	52	わくわく7	PC	PCCB-215	1500円
	5位	−	52	デッド　オア　アライブ	PC	PCCB-228	1500円
	8位	−	47	ファイターズインパクト	TA	ZTTL-3	2500円
	9位	−	43	エターナル・メロディ	PC	PCCB-229	2500円
	10位	5	39	X-MEN VS　ストリートファイター	VE	VICL-2176	2000円
ビデオ BEST10	1位	1	133	レイストーム	SS	GV-30	5800円
	2位	3	108	バトルガレッガ	SS	GV-27	5800円
	3位	2	38	サイキックフォース	SS	GV-28	5800円
	4位	−	25	レイストーム	PC	PCVP-12031	3800円
	4位	5	25	ストリートファイターZERO2	SS	GV-25	4800円
	6位	−	19	ファイナルファイト	SS	GV-001	7800円
	7位	5	13	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	PC	PCVP-11970	4800円
	7位	−	13	バーチャファイター2　アキラ	CR	COVC-4879	2900円
	7位	−	13	バース・オブ・バイオハザード	TE	TSV-53	4099円
	7位	−	13	バーチャファイター3　速報ビデオ	CR	COVC 4790	2060円

PC：ポニーキャニオン　KR：キングレコード　VE：ビクターエンタテインメント
SS：新声社　TE：東芝EMI　RE：メディアレモラス　TA：タイトー
CR：コロムビアレコード

CD&ビデオトップ10

CD編

10位以内で古いタイトルはというと3つのみ！その中でもがんばっているのは、やはりレイストーム！さすがです。そのレイストームを抜いたのが侍魂天草降臨。まさにタイムリーなタイトル。でも次回もこのまま1位を守りきれるかどうか…。

ビデオ編

安定した強さを発揮してレイストームが1位。2位にはバトルガレッガが浮上。シューティングものは根強い人気で上位を守っている。

ポニーキャニオンのレイストームが初登場だが、やや弱い。この差は中身の問題か？さて次回はどうなる？

今号のオススメタイトル

ガンシューティングものって、世界観を重視して作られているものが多い。それは映像だけでなく、サウンドに関しても同じ。



ドラゴンガン（PC）

ガンシューティングはいろいろなタイトルが出ているが、今回オススメするのは、データイーストの「ドラゴンガン」です。

そのタイトルからもわかる通り、相手は…。その世界観から作られるサウンド、なかなかいけますよ！

もう見ました？「X-MEN VSストリートファイター」のビデオ！

このゲーム、どこまで続けられるの！という遊び？がハヤったエリアルレイブを、とにかくがんばって収録しています！ここに注目が集まってしまいがちだが、この他にもタッグ戦を4人プレイでするものも収録！各キャラクターの担当者が、最高のプレイでタッグ戦を演出してくれています！必見っスよこれ！



X-MENvs.ストリートファイター（SS）

さぁみんな受験シーズンの到来だ！学問の世界でもハイスコアラーを目指せ！さすればシマヤング（ハイスコア担当）が名前を覚えてくれるぞ。ラッキー！

一押し PUSH 今度はノエルのポスターっすよ

毎度僕らの女キャラ大好き魂を、ダイレクトに攻めてくるバンプレストのポスタードリームシリーズ。

そのポスタードリームの景品ポスターにまたまたニューアイテムが登場しました。そのアイテムとは、あの今一番イケてる恋愛ゲームのひとつ「ノエル」のポスターなんですよお客さん。

まあ細かいことは言いませんからよく写真をみてください、オール描き下ろしのノエル3人娘の素晴らしいポスターを。もうこりゃ早速ゲットするしかないって感じの出来でしょ？

この雑誌が出るころにはもう市場にも出回ってるはずだから、ノエラーの君は早速町に繰り出してポスタードリームをやりにいこう！





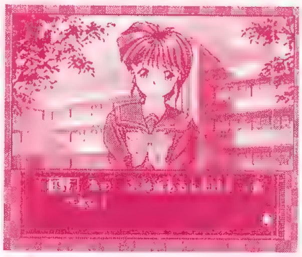
SOFT 沙希ちゃんファンに朗報！あのときめきメモリアルに新シリーズ登場!!

みなさんお馴染みの「ときめきメモリアル」になんと新シリーズが登場します！その名も「ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1虹色の青春」だ!!

ときめき界で1、2の人気を誇る虹野沙希ちゃんを主人公にしたアドベンチャーゲームという内容になっていて、「ときめきメモリアル」本編では語られなかった出来事を掘り下げたストーリー展開で、よりドラマチック、よりロマンチックに繰り広げたゲームになっているんだ。

気になる発売時期は残念ながら今夏ということしかわかっていないので今後の情報も要チェックだぞ。それと、プレステとサターン両方で発売なので片方しか持っていない人には嬉しいかぎりだ。

これからもこの「ときめきメモリアルドラマシリーズ」は続いていくそうだから、ほかのキャラが好きな人も期待していてね。



OTHERS SONYから画期的なAVコードレスシステム発売!!

スーファミだプレステだ64だっつってTVの周りがコードでゴチャゴチャになって困ってる人は多いはず。そんな人に耳寄りな情報だ。

この画期的な「IFV-TR1K」は家庭用ゲーム機やビデオカメラ等のAV機器に接続したトランスミッターから、テレビに接続したレシーバーへ映像と音声を光伝送するシステムだ。これがあればうっとーしいコードに煩わされず、さらにTVから最大5mまで離れてゲームやビデオ映像を楽しむことができるぞ。



右がAVレシーバー「IFV-R1」、左がAVトランスミッター「IFV-T1」である。

OPEN YOUR PERCEPTION ▶ INFORMATION

SOFT　な、なつかしのあのゲームが帰ってくる「タイトー」レトロアーケードパック発売

80年代ゲームセンターを賑わせたタイトーの大ヒット作3本がWindows95専用CD-ROMとして帰ってきた。今回移植されたのは「バルーンボンバー」「アルペンスキー」「フロントライン」の3タイトル。

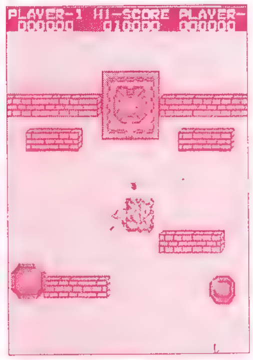
若い読者諸君のために説明しておくと「バルーンボンバー」とは簡単に言うと爆弾のついた気球を撃つゲーム。単純なゲームのようだが一瞬の判断力が重要な奥の深いゲームである。

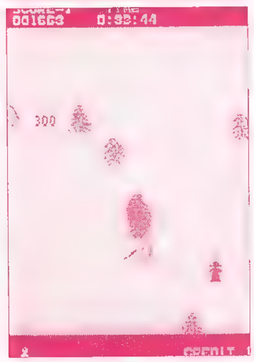
「アルペンスキー」とはゲレンデスキー、スラローム、ジャンプの3種類の競技が楽しめる当時としては完成度の高かったゲーム。

「フロントライン」とは兵士をコントロールして装備のピストルや手榴弾で敵兵や戦車を倒すゲーム。多くのゲーマーがはまった大ヒット作だ。

イマジニアから発売中！

・i486DX4 100MHz以降で動作可能。







CD　吠えろ！ハウンドドッグ!!

昨年は「K-1」大躍進の年となり格闘技ファンにとって話題には事欠かない1年だったけど、格闘技ファンもゲームファンも大注目のソフトが1月31日にエクシングから発売されるSS版「ファイティング イリュージョン 翔」。おなじみアンディ・フグやパトリック・スミスも登場し、君の分身となってリアルな動きで闘ってくれる。

このゲームのCMとタイアップしているのがハウンドドッグ新年一発目のニューシングル「SEASON」(2月1日発売)だ。

ハウンドドッグにしては、珍しく打ち込みをめいいっぱい使ったラブソング、といってもハウスやテクノっぽいわけじゃなく、ハウンドドッグらしい重量感あるギターがフューチャーされ、闘う者のBGMにふさわしいハードな曲になっている。

カップリングは「傷心-HEART BREAK」。

ハウンドドッグといえば武道館、武道館といえばハウンドドッグというくらい武道館公演が定番になっている彼ら。3月29日、30日にはなんと47回目(!)という武道館単独ライブを行うというから、ファンは要チェックだ。

チケットはただ今発売中だ!!



今年で41歳になる大友康平。若いなぁ。

CD　冬だってミステリーの季節 CD『紅屋25時』オープン！



ズラリと並んだ美人客とマスター。

――日曜深夜25時、「紅屋25時」はオープンする。繁華街から一本それた路地の突き当たり、大きな木の扉に赤い文字で「紅屋25時」と書いてあるのがこの店の目印。

予約したその日のお客様のためだけに材料を吟味し、腕によりをかけて提供するのは極上のミステリーのみ――というのがオムニバスストーリーアルバム「紅屋25時～メインディッシュはミステリー～」の趣。

店主であり、ストーリーテラーは低音で響きのある声を持つ銀河万丈。お客として登場するのは、妙齢の女性。もちろん演じるのは女性声優。声の役者という肩書を誇る演技を聴かせてくれる。

このCDは2枚同時発売で、①には國府田マリ子、池澤春菜、金月真美、深見梨加らが、②には横山智佐、久川綾、岩男潤子、丹下桜らがそれぞれシリアス&ミステリアスな役柄を演じている。

ほとんどの声優自身が不思議な体験をしてたり、音楽も非常にムーディー。ミステリー色で統一がとれていて、極上のミステリーを味わわせてくれる作品である。ぜひヘッドホンでその息づかいを聴こう。

発売はエアーズより、2月21日で各2500円。この店は完全予約制なのでCDもぜひ予約しておこう。応援しだいでは常連にもなれる!?

(文責：渋谷駅の笑顔 辻)

待たせてゴメン！
対戦アイランド

2カ月ぶりのご無沙汰です。前回は対戦マナーで盛り上がったが、反響がものすごかったので、今回も対戦マナースペシャルだ。

新案内役:NORICK

約2カ月もお休みしていたせいか前回の対戦マナースペシャルの反響がたまってしまった。そこで今回も対戦マナースペシャルパート2と称してこの問題をじっくり考えていきたいと思う。

フリースタイル派の意見

●世の中には様々な価値観を持つ人がいて、個々のプレイスタイルは自由である。乱入台である以上、どんな人が乱入してくるかわからないし、乱入を断ることなどできるわけがない。

相手のプレイにどんな意見を持つのも自由だが、負けた理由を相手のせいにした時点で、それ以上、上手になれないと思う。また「待ち」「ハメ」をワンパターンだと良くいうが、否定派の大半の人たちはゲーメストに載っている攻略しかやっていないので、どちらもたいして差がないと思う。

そもそも、「待ち」「ハメ」の定義が明確でないのに、肯定否定を決めることなどできない。「闘う」ということは相手の弱点を突くことであり、自分の有利なスタイルで闘うことである。相手にとって嫌なことはしないというのは甘いのではないでしょうか。

(愛知県・ちさん)



(宮崎県　文似の立蔵さん)

●ハメ反対の人たちへ

君たちも結局自己中心的だと思う。一般論でハメ反対を主張しているけど、結局「自分」が嫌だからやるなっているように聞こえます。

(茨城県・水城さん)

●プレイスタイルは人それぞれで、どんな形でもかまわないだろうと思う。ゲームにおいて、ルールはプレイヤーの側にあるというよりは、ゲームそのものの中に最初から存在している。従ってシステム内で可能な戦法は肯定されるべきである。これを嫌う人が「そんな勝ちかたして面白いか」と毛嫌いするなら、ルールを確認しあった仲間とゲーセンに行くしかないだろう。

ボクの考えとしては、みんなが同じスタイルで闘うことのほうがつまらないのではないかと思う。様々な人がプレイするから格ゲーは面白い。ゲーセンは他流試合の場なのだ。

(神奈川県・Ryo.Asa)

●私はフリースタイル派です。「削り」とか「待ち」などに対してクレームがあるようですが、「削り」はそれほどダメージがあるわけではないし、「待ち」にしても対空を潰せる技があればスカし投げと2択をかけられるし、少なくともそのあいだは相手に攻め込まれることはありません。

つまり「絶対」とか「完璧」は存在しないということです。ですからそれらを研究すれば、待ちを崩す方法がきっと見つかるはずです。

(宮城県・S、メビウスさん)

●先日、VF3をプレイ中に顔に唾を吐き付けられました。その後いまだにプレイしているボクを取り囲んだ彼がいうには、ボクのプレイをハメだというのです。

まあこれは特殊な例で全ての待ちハメ否定派の人たちがそうではないということはわかっています。しかし、大半の待ちハメ否定派の人たちに共通するのは「自分が楽しいと思うプレイスタイルを相手にも強要している」点でしょう。なにが楽しく何がいやなのかは人それぞれであり、全ての人にとって押しつけられたルールほど嫌なモノはないのでは？

(埼玉県・DORさん)

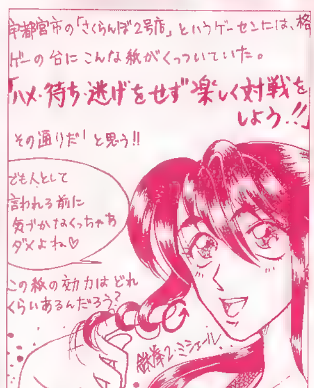
待ちハメ否定派

●私はハメや待ちを決していい行為とは考えておりません。対戦ゲームは対戦をするわけですから勝敗ははっきりしています。例えば、ハメや待ちをされてしまった場合でも負ければ当然敗者になります。

対戦ゲームをする上で自分の強さを確認するために連勝を狙う人と対戦ゲームを楽しみたい人とに二分されると思います。

ここでは連勝を狙っている人の中のハメ、待ちが問われると思います。よく雑誌を見ると「ハメ、待ちしかしない人がいる」と書かれているのを目にします。ハメ、待ちしかしない人って一体何を考えているのだろう？と思うのが素朴な疑問です。(中略)

私も含めて対戦ゲームをかなりプレーしている人はたくさんいると思いますが、どこまでがハメで、どこまでが待ちなのか決めることはできません。しかし、同じ作業を繰り返したところで何も得るものはないと思います。



(栃木県　kakyoinさん)

自分なりの攻め型、相手がびっくりするような攻め型、相手がこんなこともできるのか？とトリッキーな動きをするとか動きは千差万別です。

もしこういう攻め型で自分が勝ったならば相手は怒らないと思いますよ。

ハメ、待ちを繰り返したところで得るものもなければ生まれるものは相手の怒りと自己嫌悪でしょうか。かりに自己嫌悪さえも思わない人はハメ、待ちを認識していないのでしょう。

対戦ゲーム上にはルールはないから、ハメ、待ちは当然行ってもいい行為なんだ。こんな考え方を持っているあなたの考え方は絶対間違っています。規則にないからといって行っていいということは必ずしも無いとはいえません。いわゆる常識という部分です。

なんでもそうですけど結果は確かに大事です。だけど負けてこそ得るものも絶対にあるはずです。勝ちばかりにこだわってもしょうがないと思いますけど。

(静岡県・プリンスゆきくん)

●待ち、ハメ、チキン、けずり殺しといったプレイが許されるのか。その答えは二分されると思います。待ちやけずり殺しといった行為は当人のモラルの問題であって他人は関与すべきではない、といいたいところなのですが、やはり、相手プレイヤーにとって嫌なことには違いありません。

ゲームセンターで負けて相手に文句を言う行為は確かに悪く見えるかもしれません。

しかしそこで考えてほしいのは、対戦ゲームは楽しむためにやるものであって、どんな手段を使っても勝つ、という行為は相手に失礼だということです。

前回の勇気アキラさんのように「お互いがチャレンジ精神、向上心あふれる対戦をする」というのが大切だと思う。対空にしゃがみアッパーや地上でしゃがみ大キックなどやられると本当に腹が立ちます。果たしてその人はそれで楽しいのでしょうか？もし楽しいというならばなぜ楽しいのか教えてほしい。

(大阪府・悠木優里くん)

と、まあ今回も待ち、ハメ論争が熱いわけだが、若干「待ちハメOKフリースタイル派」のほうが意見として優勢なような気がする。なぜならフリースタイル派のほうはゲーム中でのルールを軸にしているため論理的に意見が構成しやすいからだと思う。

その点「待ちハメ否定派」のほうはというと、モラルや常識、楽しさといった決して



形に現れない部分を軸にしているため主観的にならざるを得ない分、分が悪くなっているのであろう。

ここで新案内役NORICKからの提案。何回かにおよび、このハメ、待ちの是非の論争が行われてきたわけだがここでひとつ論旨をかえて、「待ちやハメって一体なんだろう」何が待ちで何がハメなのか、その定義付けをしっかり行いたいと思う（最初は対戦マナーが中心だったのだが途中から、ハメ待ちが論旨の中心に移行してしまったから上がったのなら、最初の定義付けから始めるべきなのでなのですが）。ここまで盛り

は?ということであなたの考える待ち、ハメ、チキンの考え方（○○の××が▲▲だけしかやらないのは待ち、じゃなくてある程度どのゲームにも共通した考え方）を送ってほしい。

今回のみんなのハガキの中で筐体を蹴った蹴られた、むかついたので殴った殴られたなどの話しが少なからずあった。でもこれってもう、マナーとかモラルとかいう問題を通り越して一般社会での常識だと感じたので、今回はあえてそのへんの意見を省かせてもらいました。いわゆる論外ってヤツですね。

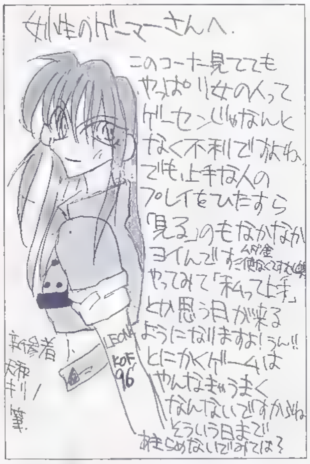
あなたのお便り募集中

対戦アイランドは対戦に関するあらゆるお便りを募集しています。

●レッツゲーセン
レッツゲーセンではもう巷では盛り上がってないゲームなんだけどどこかありませんか」とか「今こんなゲームが熱い」なんて情報待ってます

●みんなで悩もう&答えましょう
いわゆるQ&Aコーナー。もちろん編集部でもお答えするが、みんなからも「いや、オレはこう思うな」なんて意見をバリバリ送ってほしい。

女の子だってゲームセンターに行きたい!!



（神奈川県　天和キリノさん）

●先日ゲーセンで対戦台をやったら向こうが勝手に乱入してきたのに、私が勝ったら「畜生!女に負けた」っていわれました。そんなに女性に負けるのって悔しいんですか?その考え方ってひどいと思います。

（東京都・涼子さん）

●対戦マナーが問われる昨今で、プレイスタイルの問題もありますが、女性プレイヤーについてのことも避けては通れない問題でしょう。

女性に乱入されて負けたとき、台を叩いたり相手にガンを飛ばしたりする男性は後を断たない様子ですが、それはやはり自信過剰から来るのでしょう。さすがに暴力を振るうカスは居ないと信じますが。

負けるのが悔しいのは分かります。しかしそれは、あくまでゲーム中のことであり、さらに言えば相手の技術が自分より勝っていただけでしょう（待ち、ハメ類は除く）。そこでハつ当たり等すれば、ゲームだけでなく人間性でも負けていることになるのではないでしょうか?女性に負けてハつ当たりしたことのある貴方、相手が男性や年上でも同じことができますか?

私は男ですが「ゲーム」という一つのメディアを共に楽しむ者として、老若男女は関係ないとおもいます。

（徳島県・瀬　丘明さん）

●私はゲーセン歴3年になる女性ゲーマです。

専学時代は毎日のようにゲーセンによく通ってましたが、対戦で負ける事が多いのです。

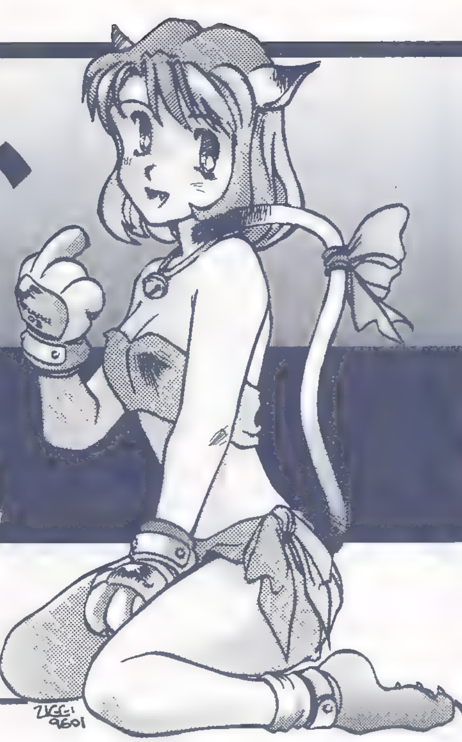
それは、自分が下手なせいか、相手（特に男性）が手加減してくれないからです。

私の意見としては、（男性ゲーマーに対して）乱入の際、相手が女性なら手加減してほしいと思います。

（栃木県・ろここ☆ねこ）


コミック 虎の穴
すごい作品が満載の虎通3号・EX発売中!!
今すぐTEL・FAXにて注文できます
営業時間12:00〜21:00・FAX24H
☎03-5256-2889
FAX03-5256-2898(24H)
①氏名 ②生年月日 ③TEL番号 ④〒・住所 ⑤注文番号 ⑥タイトル ⑦冊数をお知らせ ⑧合計金額
① 電話/FAXにて注文
1回にお届けする商品は何冊でも手数料は同じ
商品が届く (注文後5〜7日前後で)
② 郵便小為替+手紙
通販部:〒101 千代田区外神田3-10-3-3F虎の穴通販部
●1997カレンダー下敷 No1697 価格¥2300 ★HIGH RISK REVOLUTION 下敷に使うのがもったいない12枚組カレンダー。
●泣きたくなっちゃうくらい大すき♥ No1919 価格¥900 ★はるまき組合 おなじみはるまきの新刊は清川さんがメインです。
●塵も積もれば山となる No1913 価格¥1100 ★うにいくら丼 うにいくらのときメモマンガを一冊にまとめた再録本
●桜華絢爛・弐 No1783 価格¥700 ★うにいくら丼 互いの身体をかけたコイコイ勝負。さて結末やいかに
●GNP No1978 価格¥600 ★BAD SHEEP 教師ガルフォードと生徒ナコルルは実は夫婦だった!?
●人工細胞実験室+ No1892 価格¥1400 ★遺伝子突然変異 かのえゆうし氏のカラーがたっぷりな格闘ゲーム本。
●C・B No1977 価格¥800 ★CANCER・02 やたらいい性格のモリガンが登場するカプコン本です
●ザ・コマーシャル18 No1943 価格¥1300 ★モモのつぼみ ベガとキャミィの過去などゲームのパロディが満載。
●格ゲーはスルメ No1864 価格¥700 ★かなめ倶楽部 とっても元気のいいリムルルやユリが大活躍の一冊。
●エヴァるんです No1863 価格¥700 ★かなめ倶楽部 コテコテなギャグ満載のエヴァ本。笑い死にたい方へ
●覚めない夢 No2035 価格¥800 ★ピリカ 目覚めぬアスカの心を描くシリアスな作品です。
●CANDIES No2036 価格¥800 ★ピリカ 中を開くとほんのりとチャチャの世界が広がります。
●PSYCO DELICIOUS 10 No1835 価格¥1000 ★たらこ工房 たくま朋正さんの同人誌シリーズも10冊目!買いです
●ホシノルリ No1856 価格¥800 ★薄荷屋 薄荷屋さんの冬の新作はルリちゃん本。美しい本です
●殺人者たち No1965 価格¥900 ★セシル・ローズ・カンパニー シリアスに迫るセラムンハードボイルドマンガです。
●ボクの美紗緒ちゃん No1871 価格¥800 ★STUDIOまうらんち とても可愛らしいプリティサミー本ですプリチーです
●タリモンストラムグレガリウム No1870 価格¥800 ★STUDIOまうらんち 高雄右京さんの未発表イラストを多数掲載。買いです
●P3 No1795 価格¥1000 ★S.A.R.A.双樹 ネコ耳好きな人にはたまらない一冊。カワイさ爆発!
●パンチでメロン No1970 価格¥700 ★Alice Club 八神や草薙といったキャラが楽しいゲーム本です。
●MESSIAH PRAYER;1 No1969 価格¥1000 ★Alice Club 吸血鬼と戦う3人の聖者たちを描いたファンタジー
年齢フリー 18歳未満の方でも購入できます。
トラの TORA NO ANA
18禁商品は本誌ではこれ以上お見せ出来ません!
もっと多くの作品がほしい方は ➡
①虎通カタログを見て注文
②パソパラを見て注文
虎通3号好評発売中!価格400円
1/17販売¥100(冬コミ新刊号)
●娘々 No1678 価格¥800 ★なかよひ アスカやレイがすみずみまで見れます。これは豪華。
●エロマンカ丼4 No1801 価格¥1400 ★H&K 宮桜・琴吹雨先生によるユニットH&K冬の新作です
●介錯 世界忍者戦 No1867 価格¥1300 ★介錯 冬の新作はサクラ大戦とナデシコ本です。これは買い!!
●先生の本 No1724 価格¥1400 ★BIBLE 現代物からレトロな物までいろんな先生達が総出演。
●煌・きらめき No2026 価格¥1300 ★少年ゆういちろう 人気キャラが総出演。これであなたもトキメキだ。
●TOKIMEKI DIARY No1738 価格¥1400 ★富士参號虎工房 富士参號氏の総キャラ出演本ですこれは一目惚れだ。
●片励会 Vol.11 No1862 価格¥2100 ★片励会SPECIAL 片励会の送るこの一冊何回読んでもあきない本です。
●天晴れNanDemo R No1722 価格¥2600 ★釣りキチ同盟 ゲーム、アニメ、何でも有りのこの一冊ぶ厚いですよ
18禁 ADULT
営業時間
1号店
2号店
3号店
4号店
神田明神通り
JR 秋葉原駅
☎03-5256-2055
☎03-5256-2838
秋葉原の虎の穴で貴方の作品を置きませんか?
同人誌 同人ソフト 大募集!!
まず!TELにて御連絡後見本誌、見本ソフトを御送りください
何か解らないことがありましたら、担当までドシドシお問い合わせください! 初めての委託の方でも安心サポートシステムです。
(注)当店では海賊版同人誌の取り扱いは致しておりません
これ以外のアイテム満載の 全国通販
虎カタログ3号発売中!
価格700円(送込) 詳しくは5256-2889まで
当然のことですが… 直接お店でも買えます!
売り
美少女コミック、同人誌、同人ソフト、各種イベントカタログ
1号店・4号店 売り、買いフロア/古同人誌・少女写真集・特価本
2号店3F.4F 新書フロア/最新のHコミックが即日入荷、あきらめないで虎にはあるかも
3号店 同人誌フロア/H同人誌・同人ソフト・同人アイテム
買い
全国のHコミック、同人誌求む! お気軽にどうぞ!
50冊以上なら着払いOK。詳しくはTELにて
(注)着払いは、成人コミック・同人誌に限る。(03-5256-2102)

京都・山科に来たら、富貴に寄ってね！



大型ゲーム機もあります。
価格・在庫はTELでお願いします。

タイトー・F-3ソフト
あっかんべーだー
エレベーターアクション
逆鱗弾
ダライアス外伝
パズルボブル2
バブルメモリーズ
ハットトリックヒーロー'95

カプコンCPSⅡソフト
X-MEX
スーパーストリートファイターⅡX
ストリートファイターZERO
ストリートファイターZERO2
ヴァンパイア
ヴァンパイアハンター
マーヴェルスーパーヒーローズ

ジャレコ・メガシステム32ソフト
ゲーム天国
テトリスプラス
P-47 ACES
エンジェルキッス（麻雀）
キララスター（麻雀）
スーチーパイⅡ（麻雀）

コナミ・システムGXソフト
極上パロディウス
沙羅慢蛇2
セクシーパロディウス
対戦ぱずるだま
ツインビーヤッホー
ときめきぱずるだま
すすめ対戦ぱずるだま

ライジング
バトルガレッガ

アルタ
バーチャボーリング

カプコン
クイズ殿様の野望2
クイズ＆ドラゴンズ

ナムコ
ゼビウス3D／G
ワールドスタジアム'95
ナムコクラシックコレクションVol1,Vol2

テクモ
エンジェルアイズ（ソフト）
でろーんでろでろ（ソフト）

タイトー
サイキックフォース

データイースト
マジカルドロップ
スカルファング

SNKネオジオソフト
リアルバウト餓狼伝説
パズルボブル
ダンクドリーム
ネオドリフトアウト
ステークスウィナー
オーバートップ
龍虎の拳外伝
パズルDEポン

インターネット始めました！

http:/www.mediawars.or.jp/~fuukico/index.htm

ぜひアクセスして下さい。

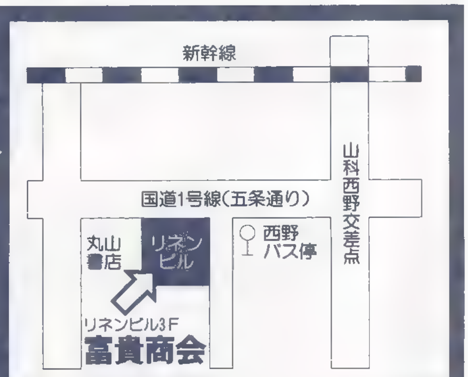
クイズ各種3,000より・業務用ネオジオソフト各種あります。
その他、多数値下げしました!!ぜひTEL・FAXでお問い合わせください！

大型ゲーム機、中古基板多数在庫あります。最新基板もあります。TELくださいネ。

営業時間 AM10:00～PM7:00
日・祝、第2・3・4土曜日定休
振込先：京都信用金庫山科支店
普通No.462446
富貴商会　高橋靖和

TEL. 075-595-1136（代）
FAX. 075-595-1139
問い合わせ歓迎!!

アミューズメント機器総合商社
富貴商会
Fuuki Co.,Ltd.
〒607 京都市山科区西野広見町32-2　リネンビル 3F



マニアにうれしい 日本信販トライカード 初心者にやさしい



《入会申し込み受け付け中》……その場ですぐお買物できるトライメンバーズカード即時発行致します。JCB・VISA・オリコ・NICOS・マスターカードもご利用頂けます。らくらくショッピングクレジット（3～60回）も取り扱い中。※通販でのクレジットもできます（手続きカンタン）。

オペレーションラグナロク	8,000
パワースパイクII	2,000
痛快王GAN GAN行進曲	3,000
真サムライスピリッツ	2,000
ザ・キングオブファイターズ'94	4,000
ソニックウイングス2	7,000
ぐるりん	2,000
雀神伝説	8,000
トップハンター	5,000
ワールドヒーローズ2JET	2,000
得点王2	2,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	2,000
フライングパワーディスク	5,000
ミラクルアドベンチャー	4,000
サムライスピリッツ	2,000
ビューポイント	8,000
ラストリゾート	5,000
ASO II	5,000
ラギ	5,000
その他ほとんど在庫有り	
ナムコ	
鉄拳3	予約受付中
ダンシングアイ	特価
子育てクイズマイエンジェル	特価
ソウルエッジVer.II	特価
鉄拳2Ver.B	特価
アサルト（P付）	55,000
オーダイン	22,000
ファイネストアワー	58,000
マーベルランド	22,000
フェリオス	40,000
ドラゴンセイバー	22,000
コズモギャングザビデオ	8,000
スプラッターハウス	23,000
ドラゴンスピリット	28,000
パックマニア	20,000
ギャラガ88	18,000
源平討魔伝	28,000
イシターの復活	90,000
バラデューク	23,000
トイポップ	45,000
ディグダグ	10,000
ギャラガ	10,000
ニューラリーX	30,000
スカイキッド	35,000
ドルアーガの塔	30,000
ギャプラス	10,000
ボスコニアン（海外）	20,000

ワンダーモモ	40,000
エメラルディア	5,000
コズモギャングザパズル	5,000
F.A	15,000
クラックス	2,000
グレートスラッガーズ	500
グレートスラッガーズ'94	500
スーパーワールドスタジアム'95	2,000
コナミ	
ヴァーサスネットサッカー	特価
対戦とっかえだま	特価
進め対戦ぱずるだま	7,000
セクシーパロディウス	30,000
ときメモ対戦ぱずるだま	45,000
ツインビーヤッホー	30,000
グラディウスII	22,000
ガイアポリス	22,000
餓流禍	12,000
スーパー魂斗羅	15,000
悪魔城ドラキュラ	58,000
魂斗羅	6,000
サプライズアタック	6,000
パロディウスだ！	8,000
出たな!!ツインビー	8,000
トライゴン	15,000
イーアルカンフー	12,000
ジャイラス	10,000
ブーヤン	25,000
スクランブル（海外）	25,000
ザ・ハスラー	3,000
アミダー	5,000
フロッガー	10,000
ハイパースポーツスペシャル	8,000
ハイパーオリンピック	8,000
スーパーバスケットボール	2,000
タイムパイロット	8,000
ロックンロープ	25,000
メガゾーン	5,000
データイースト	
スカルファング	30,000
マジカルドロップ	3,000
ワールドカップバレー'95	10,000
スタジアムヒーロー	1,000
臥竜列伝	8,000
リバレーション	4,000
ジェネシス	3,000
対戦空手道（海外）	5,000

アイレム	
R-TYPE LEO	14,000
メジャータイトル2	5,000
ギャロップ	3,000
イメージファイト	6,000
ぐっすんおよよ	4,000
ビジランテ	2,000
スペランカー	25,000
ロードランナーIV	20,000
スパルタンX	5,000
快傑ヤンチャ丸	5,000
テクモ	
デッドオアアライブ	特価
デッドオアアライブ（ロムキット）	特価
ギャロップレーサー	特価
闘姫伝承	45,000
でろーんでろでろ	25,000
リムロッキングバスケットボール	500
ガンディーラー	1,000
シルクワーム	5,000
スイマー	18,000
ガズラー	14,000
SNK	
サイコソルジャー	85,000
アテナ	20,000
怒（P無）	10,000
怒号層圏（海外）（P無）	15,000
ゲバラ（海外）（P無）	3,000
サスケVSコマンダー	32,000
THANK（P無）	12,000
バトルフィールド（P無）	2,000
ASO	14,000
名人戦	3,000
ゴールドメダリスト	1,000
ギャングウォーズ	2,000
東亜プラン	
達人王	15,000
ホラーストーリー	5,000
V.V	10,000
ジャレコ	
シティコネクション	32,000
銀河任侠伝	25,000
ぶたさん	28,000
エクセリオン	2,000
ビッグストライカー	1,000
バンプレスト	
マクロスプラス	特価

トライ　ホームページ開設！
http:/ www.try-inc.co.jp/

美少女戦士セーラームーン	38,000
マクロスII	12,000
ウルトラマンクラブ	3,000
SDガンダムネオバトリング	7,000
カネコ	
ギャルズパニック3	20,000
ギャルズパニック2スペシャルエディション	18,000
ギャルズパニック	6,000
アルファックスZ	3,000
DJボーイ	7,000
テクノスジャパン	
ダブルドラゴン	4,000
熱血硬派くにお君	4,000
レッスルフェスト	2,000
スクランブルエッグ	5,000
V'BALL	1,000
出世大相撲	5,000
その他	
卒業証書	4,000
将棋	8,000
上海	3,000
グランドストライカー	3,000
スーパーイーグルショット	2,000
ヒーテッドバレル	10,000
アグレス	2,000
クイズ激烈スクランブル	2,000
プログレス	15,000
エアーウルフ	10,000
ミスタークーガー	15,000
カンガルー	20,000
クレイジーコング	15,000
麻雀	
ジャンジャンパラダイス	特価
ラブリーポップ麻雀　雀々しましょ	特価
E雀ハイスクール	58,000
ファンタジックラブ	特価
プリティーセーラー2	18,000
CD麻雀コスプレ天国	特価

スーチーパイスペシャル	5,000
スーパーリアル麻雀PII	5,000
スーパーリアル麻雀PIII	5,000
スーパーリアル麻雀PV	12,000
まーじゃんバニラシンドローム	8,000
麻雀学園	3,000
麻雀ハイパーリアクション	5,000
ミラージュ	5,000
トリプルウォーズ	4,000
トリプルウォーズ2	4,000
セーラーウォーズ	6,000
カルチャースクール麻雀編	3,000
スーパー㊙版	8,000
ミス麻雀コンテスト	2,000
下取りコーナー	
ストリートファイターEX	相談
ウォーザード	相談
X-MEN vsストリートファイター	相談
クイズなないろドリームス	相談
ストZERO2アルファー	相談
マーブルスーパーヒーローズ	相談
サイバーボッツ	相談
ダンジョンズ&ドラゴンズ	相談
エイリアンVSプレデター	相談
ダンシングアイ	相談
バトルガレッガ	30,000
トライゴン	12,000
アーガス	相談
サイオン	相談
ザビガ	相談
サイバーステラ	相談
ヴァーテクサー	相談
ちゃっくんぽっぷ	相談
パーフェクトソルジャー	10,000
バルトリック	22,000
平安京エイリアン	相談
ブラックパンサー	相談
トランキライザーガン	220,000

CPSIIボード 高額買取り中!!

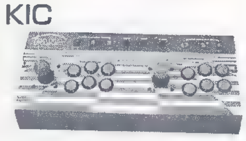


シグマ電子



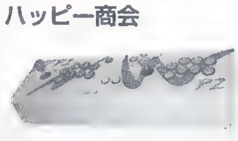
AV-5000　¥26,000

KIC



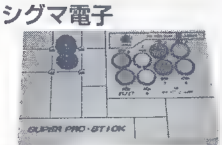
パナカスタムロング　¥34,000

ハッピー商会



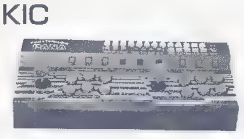
VEGA Jr.　¥29,800

シグマ電子



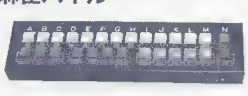
Σ-8000　¥15,800

KIC

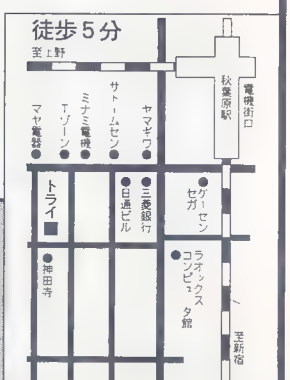


パナツインロング　¥38,000

麻雀パネル



どのコントロールBOXにも取付可　¥7,000



株式会社 トライ

住所　〒101　千代田区外神田3-10-5　イサミヤ第3ビル2階
営業時間：10時～8時　日曜・祭日は10時～6時半　年中無休
TEL.03-5295-0667　FAX.03-5295-1958
当社からコントロールBOXをお買い上げいただいた方には基板の割引をいたします。
お支払は現金書留またはヤマトコレクトサービス(商品代引き)をご利用ください。

マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

ストリートファイターⅢ
ストリートファイターZERO3
予約受付中！

カプコン

ストリートファイターEX	特価
ウォーザード	特価
X-MEN vsストリートファイター	特価
クイズなないろドリームス	特価
ロックマン2	特価
ストZERO2アルファー	特価
ストZERO2	特価
スーパーパズルファイターⅡX	特価
D&Dシャドーオーバーミスタラ	特価
19XX	特価
マーブルスーパーヒーローズ	特価
ストリートファイターZERO（ソフト）	3,000
ヴァンパイアハンター（ソフト）	5,000
サイバーボッツ（ソフト）	18,000
X-MEN（ソフト）	10,000
パワードギア（ソフト）	25,000
スーパーマッスルボマー（ソフト）	10,000
ヴァンパイア（ソフト）	3,000
エイリアンVSプレデター（ソフト）	35,000
スーパーストⅡX（ソフト）	4,000
ダンジョンズ&ドラゴンズ（ソフト）	35,000
大魔界村	25,000
USネイビー	15,000
ニモ	45,000
キャプテンコマンドー	15,000
ナイツオブザラウンド	15,000
マジックソード	15,000
ストライダー飛竜	25,000
1942	10,000
ファイナルファイト	15,000
チキチキボーイズ	12,000
クイズ殿様の野望2	5,000
エリア88	28,000
天地を喰らう	20,000
天地を喰らうⅡ	18,000
戦場の狼	4,000
バルガス（＊）	3,000
1942（＊）	5,000
セクションZ（＊）	15,000
1943	8,000
マッドギア	4,000
サイドアーム	6,000
ラッシュ&クラッシュ	18,000

セガ

バーチャファイター3（筐体一式）	特価
バーチャファイター3（PCB）	特価
ダイナマイトベースボール（PCB）	特価
バーチャロン（シングル筐体も有り）	特価
ファイティングバイパーズ（PCB）	特価
バーチャファイター2.1（PCB）	特価
バーチャファイター2（PCB）	特価
（貴方の部屋まで配達OK）	
プリクラプリンセス大作戦（ST-Vソフト）	特価
蒼穹紅蓮隊（ST-Vソフト）	特価
STVダイナマイト刑事（ソフト）	特価
STVデカスリート（ソフト）	特価
STVゴールデンアックスザデュエル（ソフト）	特価
STVばくばくアニマル（ソフト）	1,000
STVファイナルアーチ（ソフト）	2,000
STVエジホン探偵事務所（ソフト）	2,000
STVサンドアール（ソフト）	6,000
STV水滸演武（ソフト）	3,000
STVバーチャファイターリミックス（ソフト）	2,000
STVファンキーヘッドボクサーズ（ソフト）	4,000
STVバーチャファイターキッズ（ソフト）	4,000
ぷよぷよ	4,000
ぷよぷよ通	10,000
コラムス	3,000
モンスターレア	6,000
テトリス	6,000
忍	12,000
MVP	1,000
フラッシュポイント	2,000
スペースポジション	8,000
ごんべえのあいむそーりー	28,000
テディーボーイブルース	25,000
バンクパニック	4,000
エイリアンシンドローム	18,000
ドラゴンボールZ VR.VS	8,000
バーニングライバル	12,000
ザ・Jリーグ1994	3,000
チャンピオンベースボール	2,000
フリーキック	1,000
ペンゴ（＊）	10,000
ヤマト	13,000
ザクソン	10,000

タイトー

G-DRAIUS	予約受付中
まじかるで〜と	特価
パズルボブル3	特価
クレオパトラフォーチュン	特価
ファイターズインパクト	特価
レイストーム	特価
サイキックフォースEX	32,000
究極タイガーⅡ（サブ）	1,000
ダライアス外伝（サブ）	3,000
ハットトリックヒーロー'95（サブ）	1,000
カイザーナックル（サブ）	1,000
パズルボブル2（サブ）	8,000
バブルシンフォニー（サブ）	2,000
森口博子のクイズでヒューヒュー（サブ）	1,000
エレベーターアクションリターンズ（サブ）	4,000
ライディングファイト	25,000
メタルブラック	18,000
ニンジャキッズ	5,000
ハットトリックヒーロー	5,000
クイズ地球防衛軍	5,000
苦胃頭捕物帳（サブ）	1,000
ファイナルブロー（サブ）	1,000
黄金の城	35,000
地獄めぐり	5,000
レインボーアイランドEX	20,000
スペースインベーダーDX	6,000
目撃	2,000
スーパーマン	4,000
火激	2,000
スーパークイックス	3,000
レイメイズ	25,000
キックアンドラン	4,000
メイズオブフロット	3,000
リターンオブザインベーダー	12,000
アルペンスキー	45,000
ジャングルキング（海外）	25,000
ワイルドウェスタン	45,000
陸海空	28,000
WGP	15,000

NEO・GEO業務用

MV-1F	特価
MV-1FZ	特価
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	新作
ブレイカーズ	特価
わくわく7	特価
サムスピ天草降臨	特価
風雲スーパータッグバトル	特価
ステークスウィナー2	特価
ザ・キングオブファイターズ'96	特価
ニンジャマスターズ	10,000
神凰拳	10,000
龍虎の拳外伝	5,000
メタルスラッグ	15,000
マジカルドロップ2	35,000
リアルバウト餓狼伝説	特価
サムスピ斬紅郎無双剣	5,000
ステークスウィナー	10,000
ビッグトーナメントゴルフ	15,000
得点王3	4,000
将棋の達人	特価
パルスター	8,000
超人学園ゴウカイザー	8,000
ザ・キングオブファイターズ'95	特価
天外魔境真伝	8,000
ワールドヒーローズパーフェクト	5,000
風雲黙示録	3,000
餓狼伝説3	2,000
ダブルドラゴン	7,000
ダンクドリーム	10,000
クイズキングオブファイターズ	3,000
ギャラクシーファイト	3,000
パニックボンバー	3,000
パズルボブル	8,000
ファイトフィーバー	15,000

カプコン

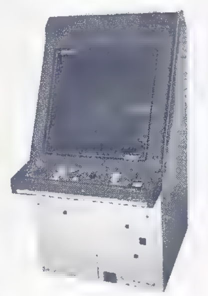
Qーグランダム25

ゲームの迫力を倍増させる通信・対戦機能搭載。
迫力の立体サウンド、Qサウンドシステム対応。

¥98,000〜



タイトー



カナリー　¥60,000〜

アイレム



マドンナ　¥68,000〜

コナミ



DOMY Jr.　¥70,000〜

18インチハンドメイドモニター



コントローラー（1P）（8ボタンタイプ）電源・ハーネス付¥98,000
ストⅡタイプ　¥70,000
別売コントローラー（重り付）¥10,000
コントローラーは4本まで取付可能

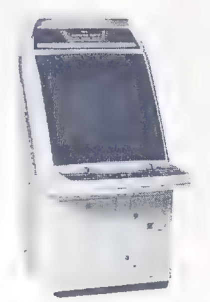
新品¥68,000　中古¥46,000

セガ



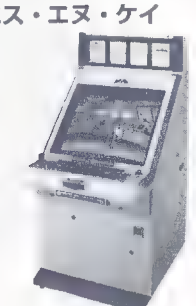
エアロシティ　¥58,000〜

セガ



アストロシティ¥100,000〜

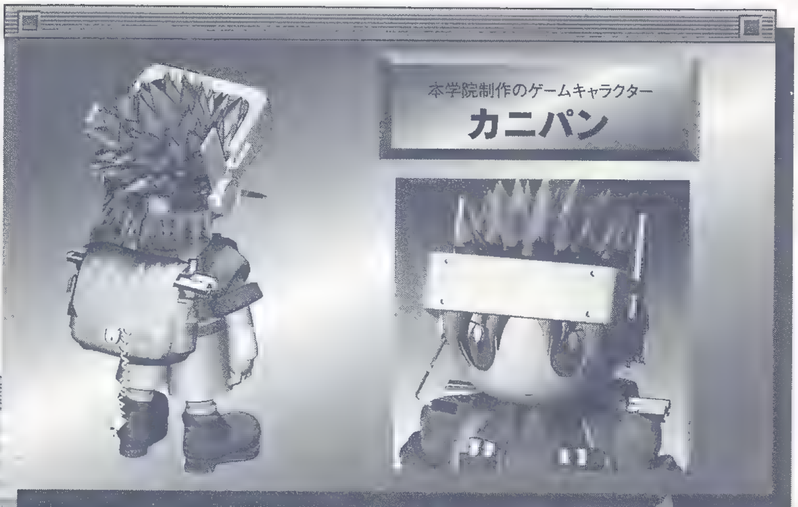
エス・エヌ・ケイ



ストⅡパネルも可
MVS-U4（基板付）　¥60,000〜

基板のゲームをやりたくなったら、とにかく秋葉原のトライへ行ってみよう。常時1000枚以上の基板の在庫が有り、各種コントロールBOXの取り扱い方など、なんでも親切丁寧にお教えしています。





'97.4月に CAN DO 巨編 がはじまる

平成9年4月生 願書受付中

- ゲーム・デザイナー科（東京校ー修学2年）
- ゲームサウンドディレクター科（東京校ー修学1年）
- ゲームキャラムービングデザイナー科（東京校ー修学2年）
- 全校 CGアニメ・ゲーム科（東京校ー修学2年）



98.62%

学校法人/マルチメディア・アート学園附属校
文部省認可認定CG教育校
（財）CG-ARTS協会認定

代々木アニメーション学院®

社団法人 日本映画テレビ技術協会員・財団法人 日本視聴覚教育協会員・社団法人 日本漫画家協会員
数字は本学院全校全科の平成8年卒業生の平均就職・デビュー率です。

- 入学案内書無料進呈
- 「無料1日体験入学」あり
- 「無料学院説明会」あり

フリーダイアル 0120-310-042（サイノーヲヨニ）才能を世に
FAX 0120-310-595（サイノースゴクイイ）才能すごくいい

インターネットアドレス　情報随時改訂
URL http://www.jki.co.jp/YAG/
E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp

代々木アニメーション学院 設置学科

アニメーター科（2年）	SFX特撮科（2年）
マルチメディア・クリエーター科（1年）	声優タレント科（1年）
デジタルペイント・アーティスト科（1年）（仕上げアート）	マンガ・コミックプロ養成科（1年）
アニメ制作科（1年）	ジュニア・ノベルズ科（1年）
BGデザイナー（背景美術）科（1年）	ビジュアル・イラスト科（2年）
アニメAVオペレーター科（2年）	ミュージック科（2年）
	フラワー・デザイナー師範科（1年）

やればやったで 自然に公認資格取得

- 24時間年中無休で健康・医療相談受付（無料）
- 専用寮へ希望者全員が32万円（年間）で入居
- 就職者は卒業後も2年間専用寮居住可（32万円）
- 特待生には年間12万円の学習援助金を支給

ご希望の方は　ハガキに
①住所 ②氏名（フリガナ） ③TEL ④年齢 ⑤学年（職業） ⑥希望学科
⑦「案内書」あるいは「体験」又は「説明会」と明記して下記住所へ。

〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-GM-1　代々木アニメーション学院

見学随時・TELにて予約を

無料オーディション（全国開催決定）
新人声優・才能発見!!
福岡1/15（祝）・札幌（2月）・東京（3月）、開催決定！

デビュー・プロダクション所属99%（声優タレント科卒業生実績）の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロへ最短距離。
お申し込みは下記へ
〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8-GM-1 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105　原宿声優スタジオ



郵便はがき

料金受取人払

麹町局承認

862

差出有効期間
平成10年9月
30日まで

郵便切手は
いりません。

102-00

107

(受取人)

東京都麹町局私書箱第82号
(〒102 東京都千代田区九段南3-5-9)

日本通信教育連合会
日本ヘルスアカデミー
伸長法講座 行

(きりとり線)

▼下記に必要事項をご記入のうえポストへ!
○案内書を秘密厳守でお送りします。

★伸長法のことがよくわかる
案内書無料急送

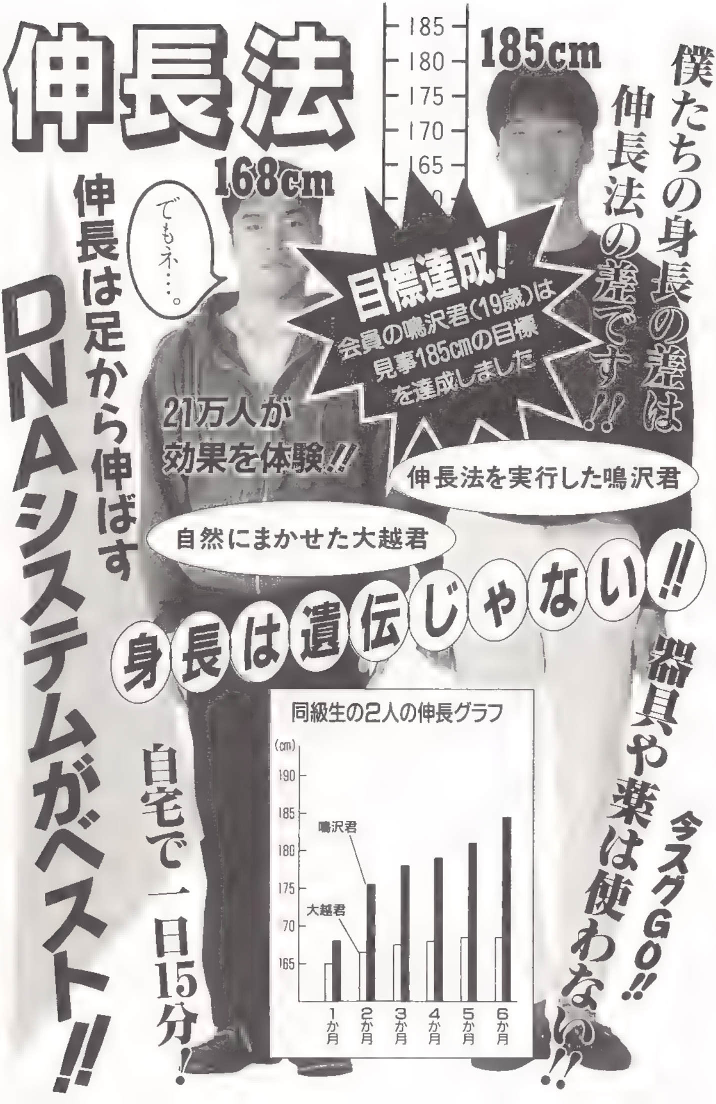
目標達成!!
グングン伸びる!

A255係 GA

※住所は町名、番地などできるだけ詳しく記入してください。
(ボールペンか濃い鉛筆で強くお書きください。)

氏名	フリガナ	年令	歳
住所	〒 都道府県		
TEL		性別	男・女

（きりとり線）


伸長法
185
180
175
170
165
185cm
168cm
僕たちの身長の差は伸長法の差です!!
伸長は足から伸ばす
DNAシステムがベスト!!
でもネ…。
目標達成!
会員の鳴沢君（19歳）は見事185cmの目標を達成しました
21万人が効果を体験!!
伸長法を実行した鳴沢君
自然にまかせた大越君
身長は遺伝じゃない!!
器具や薬は使わない!!
今スグGO!!
自宅で一日15分!
同級生の2人の伸長グラフ
(cm)
190
185
180
175
170
165
鳴沢君
大越君
1か月
2か月
3か月
4か月
5か月
6か月


これだけ足が伸びた!!
器具や薬は使用しない、安全で安心な伸長法通信講座。当アカデミーには、全国津々浦々から"あきらめていたのに伸びた""20歳からでも伸びた"という感動のお便りが寄せられている。キミも今スグDNAシステムをためしてみないか!!!
8cmUP
最初の身長は162cm。入会後3か月で3cm伸び、1年たった今では170cmになれました。伸びたのは、ほとんど足みたいで、昔からはいていたジーンズのスソが7cm以上も短くなりました。まわりの友達もみんな不思議がっています。
兼子泰彦 北海道(20歳)
サッカーでキーパーなんですが、背が低くて高いシュートがとれません。入会して、最初115cmだった身長も1年半後には160.6cmに。まだ伸び続けています。キーパーの実力もアップしました。先生や友達に、「伸びたな」と言われたときは本当にうれしかったです。
竹本真也 広島県(14歳)
15.6cmUP
芳澤昭宣 徳島県(26歳)
6.8cmUP
廣岡美香 東京都(18歳)
4.3cmUP
村松孝文 埼玉県(23歳)
6.6cmUP
仲間が待ってる!!
ワ〜イ! 伸びた、伸びた!! ヤッホ〜!
目標達成!!
私も伸びた!
僕は身長が150cmちょっとしかなく、とてもみじめてした てもこの講座のおかけて今ではcmを越え喜んでいます
(松尾真司・15)
小学校の時から5mmしか伸びなかったのが、この講座を受けて152.4cmから156cmに伸びました。世の中が広くなった感じです。
(片野ゆりえ・20)
雑誌で貴講座を知り入会165cmから12cm伸びて177cmと友達もうらやむ身長に。このプログラムは絶対伸びると実感。
(三上敦史・19)
各地であがる成功者の声
感激の伸長効果!!
伸長法
大反響!!
始めてよかった足から伸ばすDNAシステム!!
背を伸ばす通信講座
★伸長効果は年令、トレーニング期間により個人差があります。またホルモン障害等による先天的な障害をお持ちの方には効果がございません。
日本ヘルスアカデミー
日本通信教育連合会
〒102 東京都麹町局私書箱第82号
〒102 東京都千代田区九段南3-5-9
☎03(3288)3333(受付時間/年中無休 朝9時〜夜9時)
●お急ぎの方はお電話で!!
身長は遺伝じゃない!!
とじこみハガキを今スグポストへ!
よくわかる案内資料
無料急送

元祖 秋葉原の基板屋

基板高価買取価格リスト

インスト・取説付　1K=1,000円

《アイレム》
ロードランナーI～IV……各15K
R-TYPE……5K
R-TYPE II……8K
R-TYPE LEO……10K
アンダーカバーコップス……12K
海底大戦争……17K
最後の忍道……15K
イメージファイト……10K
X マルチプライ……10K
リーグマン……15K
ボンバーマンワールド……14K
剣 豪……5K
ガンフォース……5K
※アイレムレトロ基板高価買取(TEL)

《SNK》
ループレバーのゲーム(P付)35K～
サイコソルジャー……60K
アテナ……15K
ASO……10K
MVSマザーボード……13Kより
※SNKレトロ基板高価買取(TEL)

《カプコン》
エグゼドエグゼズ……25K
ガンスモーク……13K
闘いの挽歌……13K
ロストワールド(P付)……85K
ひげ丸……13K
D&D(サブ)……19K
D&D 2(サブ)……TEL
パワードギア(サブ)……10K
エイリアンVSプレデター(サブ)…20K
ワンダー3……25K
ストリートファイター……10K
ストリートファイターII……3K
ストリートファイターIIダッシュ……4K
ストリートファイターIIターボ……4K
闘神伝2……12K
CPシステム基板高価買取(TEL)
CPSIIサブボード高価買取(TEL)

《コナミ》
グラディウス(ROMボード)……TEL
ライフフォース……30K
サラマンダ……22K
グラディウスII……15K
グラディウスIII……20K
ゼクセクス……15K
A-JAX……18K
悪魔城ドラキュラ……35K
サンダークロス……15K
サンダークロスII……15K
ときめきパズル玉……TEL
ツインビー(ROMボード)……TEL
ミスティックウォーリアーズ……18K
バトランティス……25K
M.I.A……25K
魔獣の王国……28K
マーシャルチャンピオン……5K
シンプソンズ……7K
バイオレントストーム……17K
バッキーオヘア……8K
メタモルフィック フォース……20K
ダダンダーン……15K
※コナミレトロ基板高価買取(TEL)
※コナミGX基板高価買取(TEL)

《ジャレコ》
シティコネクション……15K
忍者くん 2……10K
サイキック 5……17K
ぶたさん……15K
バルトリック……22K
64番街……5K
メガシステム32ボード高価買取(TEL)

《セガ》
ファンタジーゾーン……13K
アッポー……10K
ロボレス2001……10K
エイリアンシンドローム……15K
SDI(純正P付)……65K
バレット……TEL
ピットフォールII……17K
ゴールデンアックス……5K
ゴールデンアックス 2……20K
ゲイングランド……45K
アラビアンファイト……10K
スペースハリアー高価買取(TEL)
※セガモデル2基板高価買取(TEL)
※セガレトロ基板高価買取(TEL)
※セガST-V基板高価買取(TEL)

《タイトー》
バブルボブル……15K
レインボーアイランド(EXOK)…15K
レイメイズ……20K
ライトブリンガー……14K
影の伝説……10K
黄金の城……15K
ナイトストライカー(PCB)……35K
プリルラ(メイン込)……25K
ガンフロンティア……27K
アラビアンマジック……12K
サイキックフォース……15K
レイフォース……15K
レイストーム……TEL
※タイトーレトロ基板高価買取(TEL)
※F3マザーボード高価買取(TEL)

《デコ》
ザビガ……25K
B-ウイング……25K
トリオTHEパンチ……22K
ナイトスラッシャーズ……20K
グレートラグタイムショー……17K
スカルファング……15K
※デコレトロ基板高価買取(TEL)

《ナムコ》
ベラボーマン(ボタン付)……65K
フェリオス……35K
ファイネストアワー……35K
ホッピングマッピー……TEL
F/A……8K
マッハブレイカーズ……17K
アウトフォクシーズ……15K
タンクフォース……10K
鉄 拳……30K
鉄拳2(VerB)……TEL
ソウルエッジ(Ver2)……TEL

《日物》
ムーンクレスタ(純正)……20K
クレイジークライマー(純正)…40K
フリスキートム……40K
子連れ狼……33K
※日物レトロ基板高価買取(TEL)

《任天堂》
スペースファイアーバード……25K
※任天堂レトロ基板高価買取(TEL)

《その他》
首領蜂……20K
エクイテス……25K
リバーパトロール(純正)……40K
その他オルカ基板高価買取
スターフォース(純正)……13K
アルゴスの戦士……13K
ソロモンの鍵……17K
鮫! 鮫! 鮫!……15K
ジャンプバグ……20K
セーラームーン(全て純正)……25K
クレイジーコング(2含む)……10K
豪血寺一族 2……9K
豪血寺一族外伝……15K
マジンガーZ……12K
ツインイーグルII……15K
ミュータントナイト……20K
ガンダーラ……10K
大江戸ファイト……7K
富士山バスター……5K
ジャッキー チェン……15K
ナックルバッシュ……10K
アウトゾーン……5K
サンダードラゴン 2……15K
レジオネア……7K
ゼロチーム……6K
疾風魔法大作戦……7K
ハイパーデュエル……7K
ノストラダムス……10K
アークエリア……20K
ウルトラ警備隊……13K
ハチャメチャファイター……10K
ノバ 2001……13K
バイパーフェイズ(NEW)……20K
バトルガレッガ……28K
ツインイーグル 2……13K
雷 電 2……22K
雷電DX……30K

「Super Nintendoソフト」「Jaguar本体」「Genesisソフト」等の海外ソフトを基板コーナーにて買取を始めました。
※郵送での買取は行なっておりません

その他の基板も高価買取します TELにてどうぞ

●上記の買取価格は在庫の量により変動する場合があります。TELにてお問い合わせください。
●コピー基板も買取ますが、純正の半額が目安になります。
●買取の際は、事前にTELにて連絡の後、身分証明書をお持ち願います。郵送にて買取を依頼される方は、TELにて買取金額を確認後、必ず身分証明書の写しと、余白に金額を明記して送ってください。ない場合は、手続きに時間がかかりますので、ご注意ください。

海外Nintendo 64 オリジナルタイトル

遂に入荷!!

Nintendo64でしか遊べないオリジナル対戦格闘がいよいよ登場!



キラーインスティンクト ゴールド
¥11,500

月刊 最新入荷ソフト速報

PS

コントラシリーズ最新作がPSに登場!
コントラ レガシー オブ ウォー……¥7,200
リアルな動きを追求した最新格闘アクション
パーフェクト ウェポン……¥7,400
アメリカで絶賛された最新アクションゲーム
パンデモニアム……¥7,400
ヘリシューティングの決定版が遂に登場!
ソビエトストライク……¥6,800
アタリの実写ガンシューティング最新作!
エリア51……¥6,800
クリスタルを奪い合う対戦アクションゲーム!
ブラストチャンバー……¥7,200
移植度も高いオススメタイトル!
バブルボブル……¥7,200

SS

サイバーなノリがイカす3Dシューティングの最新作!
マシーンヘッド……¥6,800

32X

お待たせの再入荷!
バーチャファイター……¥6,980

Genesis

ディズニーの名作がアクションゲームになった
ピノキオ……¥7,200
名作アクションゲームの第3弾が再入荷!
ローリングサンダー 3……¥5,800
メガCDとは違うオリジナルバージョン!
シャドーラン……¥5,800
あの幻のタイトルを海外版で入荷!
ライトクルセーダー……¥5,200
おまけCDも付いた名作アクションゲームが再入荷!
コミックスゾーン……¥6,980
あのジ ウーズの海外版が久々の再入荷!
ジ ウーズ……¥5,980

ここに来ればPLAYできる

"KILLER INSTINCT" も入荷しました

★KILLER INSTINCT 2
★UMK 3
ロケーション中!!

ゲーム改造ツール特価販売中!!

サターン用 プロ アクション リプレイ
プレステ用 プロ アクション リプレイ
スーファミ用 X-ターミネーター2 サスケ
価格はTELにてお問い合わせください
どこよりも安いです!

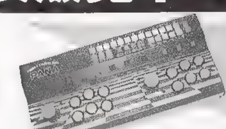
コントロールBOX各種 激安販売中!! 価格はTELにて



NEW **ボードマスター** (シンクロ連射内蔵)



シグマAV5000 & 8000ターボ



PANA★TWIN★LONG



PANA★CUSTOM★LONG

VEGA JR.

21世紀のコントロールBOX



《特徴》
●同期連射・ノーマル連射切り替えSW付
●16トリガーボタン仕様で、家庭用ゲーム機にも対応
●5V/15A電源パック仕様で、バーチャもOK!
●業界初の2万円台での価格で新登場!

サイズ/幅650×奥行200×高さ100

¥29,800

「バックアップ活用テクニック」「ゲームラボ」「ゲームウララ」
高価買取再開しました。詳しくはTELにてどうぞ!

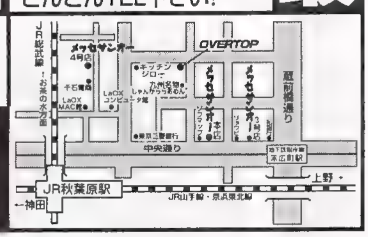
通信販売も絶好調!!
お電話にてご注文後、即配達
代金は商品受取時にお支払いという代引システムをご利用下さい。

高価

不要な基板・コントロールBOX等、高価にて買取・下取致します。地方の方もどんどんTEL下さい!

買取

営業時間	
月～木	10:30～20:00
金・土	10:00～20:00
日・祝	10:00～19:30



ゲームフリークのオアシス
メッセサンオー本店
基板販売事業部 〒101東京都千代田区外神田3-14-8
☎ 03(3255)3453
FAX.03(3255)3455

激安新品&中古専門 通信販売のベスト

新品ソフトが中古並の値段で!!

スーパーファミコン

商品名	新品特価
ウィザードリィ 外伝 Ⅳ	¥ 6,980
海のぬし釣り	¥ 6,980
サウンドノベルツクール	¥ 4,480
ザ・グレイトバトル V	¥ 3,980
シミュレーションプロ野球 2	¥ 5,980
シムシティ Jr.	¥ 4,980
実況パワフルプロ野球'96 開版	¥ 6,980
スーパーニチブツ麻雀 4	¥ 4,980
スーパーフォーメーション サッカー95 エキストラP	¥ 1,980
セントアンドリュース	¥ 4,480
タワードリーム	¥ 5,980
大戦略エキスパート WWII	¥ 6,980
テーマパーク	¥ 3,980
ドレミファンタジー	¥ 3,980
西陣パチンコ物語 2	¥ 6,480
必殺パチンココレクション 4	¥ 4,980
蓬莱学園の冒険	¥ 3,980
牧場物語	¥ 6,980
マーヴェラス	¥ 5,680
ロマンシング サガ 3	¥ 2,980
海底大戦戦	¥ 2,980
クロックワークス	¥ 2,480
グラディウス DXパック	¥ 3,480
月花霧幻譚	¥ 2,980
サンダーストーム&ロードブラスター	¥ 3,980
サンダーフォース ゴールドパック1	¥ 3,980
時空探偵 DD	¥ 3,980
神秘の世界エルハザード 初回	¥ 2,980
実戦パチスロ必勝法！ 3	¥ 5,480
ターフウィンド'96	¥ 3,980
デストラクションダービー	¥ 3,980
闘神伝 S	¥ 2,980
同級生 -if-	¥ 3,980
ナイツ	¥ 3,480
信長の野望 リターンズ	¥ 4,480
ハイパーリヴァーシオン	¥ 1,980
犯行写真	¥ 2,680
BUG(バグ)	¥ 3,980
ファーザー クリスマス	¥ 3,980
ファイティングバイパース	¥ 4,480
ブレインバトル Q	¥ 2,980
ボディスペシャル 264	¥ 2,980
マジカルドロップ	¥ 3,480
リグロード サーガ 2	¥ 3,480
ロードランナー	¥ 3,980
露店デットヒート リアルアレンジ	¥ 3,480

NINTENDO 64

商品名	新品特価
最強 羽生将棋	¥ 6,980
パイロットウイングス 64	¥ 5,980

PC-FX

商品名	新品特価
きゃんきゃんバニー エクストラDX	¥ 5,980
紺碧の艦隊	¥ 1,980
天地無用！魎皇鬼FX	¥ 5,980
同級生 2	¥ 5,980
ファーランドストーリー	¥ 5,980
麻雀悟空 天竺	¥ 4,980
リターントゥゾーク	¥ 2,980

サターン

商品名	新品特価
アクアゾーン FOR SS	¥ 2,980
ウィザードリィ Ⅵ&Ⅶ	¥ 2,980
餓狼伝説 3	¥ 2,480

プレイステーション

商品名	新品特価
NBA JAM T・E	¥ 3,980
エンジェルグラフティ 限定版	¥ 3,980
オーバードライビン DX	¥ 3,980
スターグラディエイタ	¥ 2,980
卒業 クロスワールド	¥ 3,480
ターフウインド'96	¥ 3,980
天地無用！登校無用！	¥ 5,980
デストラクションダービー	¥ 3,980
にとうしんでん	¥ 2,980
信長疾風記 煌	¥ 3,480
ハイオクオン	¥ 2,980
ハイパーオリンピック	¥ 3,480

3DO

商品名	新品特価
ポリスノーツ マウス付	¥ 4,980

新古・中古パーツ処分

商品名	特価
PC スーパーシステムカード	¥ 980
PC アベニューパット 3	¥ 380
PC 天の声BANK	¥ 1,480
PC アーケードDJO	¥ 980
PC 天の声 2	¥ 500
FC ターボファイル 2	¥ 800
SF 任天堂 ACアダプター	¥ 500
SF 任天堂 RFスイッチ	¥ 300
SF ジョイスティック J・Bキング	¥ 780
SF ファイターースティック	¥ 980
SF アスキーL5	¥ 800
SF スーパーマルチタップ 2	¥ 1,980
SF ターボファイルアダプター	¥ 980
SF 任天堂 RGBケーブル	¥ 980
SF 任天堂 ステレオAVケーブル	¥ 500
SF ホリ AVセレクター	¥ 1,500
GB 通信ケーブル	¥ 780
GG バッテリーパック	¥ 1,800
MD セガタップ	¥ 300
MD ファイティングパット 6B	¥ 300
MD MDII RFユニット	¥ 300
MD MDII ステレオコード	¥ 300

新古・中古処分

商品名

PC F-1サーカス91
PC F-1サーカス92
PC F-1トリプルバトル
PC ちびまる子ちゃんクイズ
PC はなたーかだか!?
PC アイドル花札ファンクラブ
PC アトミックロボキッド
PC エアロブラスター
PC エターナルシティ
PC オーバーライド
PC オペレーション・ウルフ
PC カットビ！宅配くん
PC グラディウス
PC シンドバッド
PC スピンペア
PC スプラッターハウス
PC スペースハリアー
PC ゼビウス
PC ダウンロード
PC ダブルリング
PC ダライアス・プラス
PC チャンピオン・レスラー
PC デビルクラッシュ
PC ドラゴンEGG
PC ニンジャウォーリアーズ
PC ネクロスの要塞
PC ファイナルソルジャー
PC ファイナルマッチテニス
PC ファイヤープロレス
PC ファイヤープロレス2
PC ブラッディウルフ
PC プロテニス
PC ラビオレプススペシャル
PC ワールドスタジアム91
PC 炎の闘球児ドッジ弾平
PC 激写ボーイ
PC 沙羅蔓蛇
PC 出たなツインビー
PC 倉庫番ワールド
PC 桃太郎活劇
PC 桃太郎伝説外伝第1集
PC 忍者龍剣伝
PC 魔境伝説
PC ネクロマンサー
PC バルンバ
PC パワーイレブン
PC ヒット ジ アイス
PC ファイティングラン
CD らんま1/2
CD エフェラ&ジリオラ
CD エルディス
CD クイズアベニュー
CD シュビビンマン3
CD スーパーダライアス
CD スターモービル
CD ダウンロード2
CD ファイティングストリート
CD ブライ 八玉の勇士伝説
CD マスターオブモンスターズ
CD ライザンバー2
CD ロードスピリッツ
CD ヴァリス3
CD 魔笛伝説アストラリウス
FC 4人打ち麻雀
FC KLAX
FC Sダイナミックバトミントン
FC くにお君の時代劇
FC なんてったってベースボール
FC まじかるキッズ
FC アキラ
FC ウルティマ
FC グレムリン2 新種誕生
FC ゴルフッ子オープン
FC サンサーラ・ナーガ
FC ジャストブリード
FC ジャンボウ
FC スウィートホーム
FC スクウェアトムソーヤ
FC ゾイド
FC タッチダウンフィーバー
FC ダービースタリオン全国版
FC ダウンタウン熱血行進曲
FC テクモボウル
FC トップマネジメント
FC ノース&サウス
FC ハットリス
FC バトルベースボール
FC パラメデス2
FC ブライ・ファイター
FC マックス・ウォーリアー
FC ランパート
FC ロイヤルブラッド
FC 囲碁指南
FC 究極ハリキリスタジアム
FC 究極ハリキリスタジアム平成元年
FC 三国志
FC 時の過ぎゆくままに
FC 松本亨の株式必勝学
FC 信長の野望 戦国群雄伝
FC 星のカービィ
FC 蒼き狼と白き牝鹿
FC 大航海時代
FC 地獄極楽丸
FC 夢ペンギン物語
MD 大旋風
MD 中嶋F-1グランプリ
MD 尾崎スーパーマスターズ
MD 夢幻戦士ヴァリス
MD Jリーグプロストライカー
MD TEL・TELスタジアム
MD ふしぎの海のナディア
MD まじかるタルるートくん
MD ゴーストバスターズ
MD ゴールデンアックス
MD ゴールデンアックス2
MD サンダープロレス列伝
MD ジョーモンタナFボール
MD ジョーモンタナFボール2
MD スーパーモナコGP
MD スーパーリアルバスケット
MD スプラッターハウス3
MD セイントソード
MD バーニングフォース
MD ファイナル・ブロー
MD プロ野球Sリーグ91
MD マージャンCOP竜
MD ランボー3
MD リングサイドエンジェル
MD レッスルウォー
MD ワールドカップサッカー
MD ヴァーミリオン
MD 球界道中記
MD 三国志列伝
MD 斬・夜叉円舞曲

一本ならオール¥300 上記商品 3本で→㊕¥750 5本で→¥1,000

商品名

SC クレストオブウルフ
SC ゲートオブサンダー
SC ザ・キックボクシング
SC ザ・デビスカップテニス
SC シャドーオブザビースト
SC スーパー麻雀大会
SC ダンジョンマスター
SC トップをねらえ！2
SC ドラゴンスレイヤー英雄2
SC パステルライム
SC パチ夫くん笑う宇宙
SC ヒューマンスポーツフェスティバル
SC ファージアスの邪皇帝
SC ブライ2闇皇帝の逆襲
SC ブロウニング
SC プリンスオブペルシャ
SC 天外魔境風雲カブキ伝
SC 未来少年コナン
GB SAGA1
GB SAGA2
GB アメリカ横断ウルトラクイズ2
GB カットビロード
GB カルトジャンプ
GB キャプテン翼VS
GB ゲームボーイウォーズ
GB コスモタンク
GB セーラームーンR
GB タンブルポップ
GB ファイナルリバース
GB ポピュラス外伝
GB マイケルジョーダンONE or ONE
GB ミッキーマウス4
GB ロックマンワールド4
GB 炎の闘球児ドッヂ弾平
GB 詰め将棋百番勝負
GB 詰将棋<将棋世界>
GB 大戦略
GB 熱血高校サッカーWカップ
GB 美少女戦士セーラームーン
GB 平安京エイリアン

一本ならオール¥500 上記商品 3本で→㊕¥1,200 5本で→㊕¥1,800

やっぱり安いぞ!! 中古ソフトコーナー!!

スーパーファミコン

商品名	中古特価
アースワークジム	¥ 3,980
R-TYPE Ⅲ	¥ 3,480
RPGツクール	¥ 1,980
蒼き狼と白き牝鹿	¥ 1,980
蒼き伝説 シュート	¥ 980
異種格闘技 アストラルバウト	¥ 980
アメージングテニス	¥ 2,980
アルバートオデッセイ	¥ 1,980
イース Ⅳ	¥ 1,680
イース V	¥ 2,980
いただきストリート 2	¥ 3,980
スーパー伊忍道	¥ 780
インターナショナルテニス	¥ 1,980
スーパーV.G	¥ 1,480
スーパーヴァリス	¥ 480
ウィザードリィ V	¥ 1,980
ウイニングポスト	¥ 980
ウルティマ Ⅳ 偽りの予言者	¥ 680
ウルティマ 外伝 黒騎士の陰謀	¥ 1,980
ウルトラ馬券	¥ 1,680
A列車で行こう3 SV	¥ 2,480
エキゾーストヒート	¥ 680
エキゾーストヒート II	¥ 1,480
SD ザ・グレイトバトル	¥ 1,680
エルナード	¥ 680
エルフォリア	¥ 680
押忍！空手部	¥ 1,980
織田信長 覇王の軍団	¥ 2,480
カブキロックス	¥ 1,480
かまいたちの夜	¥ 2,980
餓狼伝説	¥ 580
元祖！パチスロ日本一	¥ 1,680
ガンハザード	¥ 1,980
がんばれゴエモン 3	¥ 3,980
奇々怪界 謎の黒マント	¥ 1,980
鬼神降臨伝 ONI	¥ 1,980
鬼神童子 ZENKI 電影雷舞	¥ 2,480
スーパーキックオフ	¥ 480
機動警察パトレイバー	¥ 980
機動戦士SDガンダムII	¥ 3,480
機動戦士ガンダム	¥ 2,480
機動戦士ガンダム F-91	¥ 980
機動戦士 V ガンダム	¥ 2,680
KAT S RUN	¥ 3,680
キャプテン翼 J	¥ 3,980
ギャラクシーロボ	¥ 1,980
キャラバン シューティングコレクション	¥ 1,980
キン肉マン	¥ 980
クラシック・ロード	¥ 780
クラシック・ロードII	¥ 980
グランヒストリア 幻史世界記	¥ 1,980
スーパー競馬 2	¥ 980
決戦！ドカポン王国 Ⅳ	¥ 4,980
拳闘王ワールドチャンピオン	¥ 780
豪槍神雷伝説 武者	¥ 780
鋼鉄の騎士	¥ 2,980
項劉記	¥ 1,980
甲竜伝説 ヴィルガスト	¥ 980
GO！GO！アックマン 2	¥ 1,680
スーパー五目ならべ 連珠	¥ 3,980
サイコドリーム	¥ 980
サイバーナイト	¥ 780
サイバーナイト II	¥ 1,980
ザ・グレイトバトル 4	¥ 3,480
3×3EYES 聖魔降臨伝	¥ 1,980
斬IIスピリッツ	¥ 480
三国志 Ⅲ	¥ 2,980
三国志 Ⅳ	¥ 3,680
3次元格闘ボールズ	¥ 2,980
THE ATLAS	¥ 3,980
CBキャラウォーズ	¥ 980
GP 1 RS	¥ 2,980
Jリーグエキサイトステージ94	¥ 680
Jリーグエキサイトステージ95	¥ 980
Jリーグエキサイトステージ96	¥ 3,980
Jリーグサッカープライムゴール	¥ 280
Jリーグサッカープライムゴール3	¥ 980
ジュリーボーイ	¥ 2,480
実戦パチスロ必勝法 2	¥ 3,480
シムシティ	¥ 1,980
シムシティ2000	¥ 2,980
ジャングルウォーズ II	¥ 1,980
雀闘士銅羅王	¥ 3,480
商人よ大志を抱け！	¥ 1,980
シルヴァ・サーガ II	¥ 980
新日本プロレス バトル7	¥ 1,980
真・女神転生	¥ 980
真・女神転生II	¥ 1,280
真・女神転生 if	¥ 2,980
SUZUKA 8 hours	¥ 1,980
鈴木亜久里監修 ファイナル・ストレッチ	¥ 1,980
ストリートファイターII	¥ 380
聖剣伝説 2	¥ 980
制服伝説 プリティ・ファイター	¥ 1,980
セプテントリオン	¥ 2,980
ゼルダの伝説	¥ 1,980
全日本プロレス	¥ 280
全日本プロレス 2、3、4武道館	¥ 2,480
ソードマニアック	¥ 1,980
ソードワールド 2	¥ 2,480
ダービースタリオン II	¥ 1,980
ダービースタリオン Ⅲ	¥ 2,980
大貝獣物語	¥ 1,980
大工の源さん	¥ 1,980
大航海時代 II	¥ 3,680
大戦略エキスパート	¥ 2,980
大爆笑人生劇場 どきどき青春編	¥ 3,980
大爆笑人生劇場 大江戸日記	¥ 4,980
大爆笑人生劇場 ずっこけサラリーマン編	¥ 4,980
ダウンタウン熱血べーすぼーる物語	¥ 980
高橋名人の大冒険島 2	¥ 1,680
ダライアスフォース	¥ 3,680
超魔界村	¥ 1,280
デア・ラングリッサー	¥ 1,980
テイルズ・オブ・ファンタジア	¥ 6,980
テクモスーパーボウル	¥ 1,280
デザート・ファイター	¥ 4,980
デッド・ダンス	¥ 380
スーパーテトリス 2	¥ 4,980
デモンズ・ブレイゾン	¥ 1,980
天地創造	¥ 1,980
大地を食らう 三国志群雄伝	¥ 2,980
天舞スピリッツ	¥ 980
独立戦争	¥ 1,280
トップマネジメント II	¥ 4,980
ドラゴンクエスト V	¥ 2,480
ドラゴンクエスト Ⅵ	¥ 3,480
ドラゴンズアース	¥ 780
ドラゴンボールZ 超武闘伝 2	¥ 980
トレジャーハンターG	¥ 3,980
スーパードンキーコング	¥ 1,980
ニトロパンクスマイトヘッズ	¥ 1,980
ノイギーア 海と風の鼓動	¥ 780
信長の野望 覇王伝	¥ 3,680
ハーメルンのバイオリン弾き	¥ 1,980
ハイパーイリア	¥ 2,480
ハイパーゾーン	¥ 1,480
白熱ガンバリーグ	¥ 980
白熱ガンバリーグ 94	¥ 2,980
パチスロ物語 パル工業スペシャル	¥ 980
パチスロランド	¥ 980
バトルグランプリ	¥ 980
バトルタイクーン	¥ 2,680
バトルドッジボール	¥ 1,480
バトルブレイズ	¥ 680
バトルロボット烈伝	¥ 980
ハローパックマン	¥ 2,480
パロディウスだ！	¥ 1,980
パワーアスリート	¥ 780
スーパーパワーリーグ	¥ 980
スーパーパワーリーグ 2	¥ 1,480
東尾修監修 スーパープロ野球スタジアム	¥ 1,280
美少女戦士セーラームーン R	¥ 1,980
飛龍の拳S ゴールデンファイター	¥ 780
飛龍の拳S ハイパーバージョン	¥ 980
BING！BING！BINGO	¥ 980
スーパーピンボール 邪気破壊	¥ 980
スーパーピンボール II	¥ 3,980
ファーストクイーン	¥ 1,980
スーパーファイヤープロレスリングII	¥ 380
スーパーファミスタ 2	¥ 980
フォーチュン・クエスト	¥ 2,680
スーパーフォーメーションサッカー	¥ 380
スーパーフォーメーションサッカーII	¥ 480
スーパーフォーメーション サッカー96 ワールドクラブ	¥ 1,680
不思議のダンジョン2 風来のシレン	¥ 4,480
フラッシュバック	¥ 1,980
ブレス・オブ・ファイヤ	¥ 980
プロフットボール	¥ 280
プロフットボール93	¥ 680
ホーリーアンブレラ	¥ 1,980
本家サンキョーフィバー 実戦シミュレーション2	¥ 2,980
スーパーボンバーマン 2	¥ 3,980
スーパーボンブリス	¥ 3,980
スーパー本命G-1制覇	¥ 980
マジンガーZ	¥ 2,480
魔神転生	¥ 980
スーパーマリオコレクション	¥ 4,980
マリオのスーパーピクロス	¥ 2,980
ミスティックアーク	¥ 980
ミッキーの東京ディズニーランド	¥ 4,480
メガロマニア	¥ 780
メタルマックス II	¥ 1,980
スーパー桃太郎電鉄 Ⅲ	¥ 2,980
スーパー桃太郎電鉄 DX	¥ 4,480
幽☆遊☆白書 2	¥ 680
46億年物語	¥ 2,980
ラスベガスドリーム	¥ 2,480
ラッシングビート	¥ 580
ラッシングビート 乱	¥ 780
ラモスのワールドワイドサッカー	¥ 780
らんま1/2 超技乱舞篇	¥ 980
らんま1/2 爆裂乱闘篇	¥ 980
リーディングジョッキー	¥ 4,980
龍騎兵団 ダンザルブ	¥ 780
龍虎の拳 II	¥ 2,980
スーパーレッスルエンジェルス	¥ 1,980
レミングス	¥ 1,780
ろくでなしブルース	¥ 980
ロックマンズサッカー	¥ 1,980
スーパーロボット大戦外伝 魔装機神	¥ 4,480
ロマンシング・サガ 3	¥ 2,980
ワールドカップストライカー	¥ 1,480
ワールドサッカー	¥ 680
ワールドヒーローズ	¥ 680
ワンダープロジェクトJ	¥ 680

サターンソフト

商品名	中古特価
アイドル雀士ファイナルロマンスR 限定版	¥ 3,980
AQUAZONE FOR SEGA SATURN	¥ 2,980
一発逆転ギャンブルキングへの道	¥ 2,980
ウイニングポストEX	¥ 1,280
ウイングアームズ 華麗なる撃墜王	¥ 3,480
ガーディアンヒーローズ	¥ 1,980
機動戦士ガンダム	¥ 1,980
キングオブボクシング	¥ 1,980
QUOVADIS	¥ 2,480
結婚 Marriage	¥ 1,980
ゴールデンアックス ザ デュエル	¥ 980
ゴジラ ～列島震撼～	¥ 1,780
ザ・キングオブファイターズ95	¥ 1,980
三国志 Ⅳ	¥ 3,980
サンダーストーム&ロードブラスター	¥ 2,980
時空探偵DD ～幻のローレライ～	¥ 2,980
実戦パチスロ必勝法！3	¥ 3,980
ジャパンスーパーバスクラシック96	¥ 4,980
真世紀エヴァンゲリオン	¥ 4,480
真・女神転生 デビルサマナー	¥ 2,980
ストライカーズ1945	¥ 3,980
ストリートファイターZERO	¥ 1,680
セガラリー チャンピオンシップ	¥ 1,980
ソード・アンド・ソーサリー	¥ 2,980
卒業 2 ネオジェネレーション	¥ 980
ダークシード	¥ 780
誕生S ～Debut～	¥ 2,980
デイトナUSA	¥ 980
テレビアニメスラムダンク	¥ 980
ときめき麻雀グラフティー	¥ 3,980
ときめきメモリアル デラックス	¥ 2,680
ドラゴンボールZ 真武闘伝	¥ 1,480
Nights	¥ 2,680
野々村病院の人々	¥ 3,980
野茂英雄 ワールドシリーズベースボール	¥ 980
バーチャファイター リミックス	¥ 480
バーチャレーシング セガサターン	¥ 1,680
ハットトリックヒーロー S	¥ 1,480
ハングオンGP'95	¥ 2,680
パンツァードラグーンツヴァイ	¥ 1,480
ビクトリーゴール'96	¥ 1,980
ファイティングバイパーズ	¥ 3,480
麻雀悟空 天竺	¥ 980
魔法の雀士ぽえぽえ ポエミイ	¥ 1,280
メタルファイター MIKU	¥ 1,680
レイヤーセクション	¥ 2,980
ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	¥ 980

プレイステーション

商品名	中古特価
ウイニングポスト 2	¥ 3,980
エースコンバット	¥ 1,280
ガンナーズヘブン	¥ 980
クマのプー太郎 PS	¥ 1,680
刻命館	¥ 3,980
3×3EYES 吸精公主	¥ 1,480
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	¥ 3,980
サラブレットブリーダー 2プラス	¥ 1,980
時空探偵DD ～幻のローレライ～	¥ 3,480
ジャンピングフラッシュ 2	¥ 2,480
昇龍三国志演義	¥ 3,480
水滸演武	¥ 980
ストリートファイターZERO	¥ 1,480
スナッチャー	¥ 1,280
セーラームーンSUPERS 真主役争奪戦	¥ 980
全日本GT選手権 改	¥ 1,980
卒業 ～クロスワールド～	¥ 2,980
TAMA	¥ 980
ダンジョンクリエイター	¥ 3,980
Dの食卓 コンプリートグラフィックス	¥ 4,980
TIZ TOKYO INSECT ZOO	¥ 1,680
デストラクション・ダービー	¥ 1,980
鉄拳 2	¥ 2,980
DX人生ゲーム	¥ 4,280
東京ダンジョン	¥ 2,980
闘神伝 2	¥ 1,480
ドラゴンボールZ 偉大なるDB伝説	¥ 2,980
ノバストーム	¥ 2,980
ファイヤープロレスリング アイアンスラム96	¥ 1,680
フィロソマ	¥ 1,480
ブルー・シカゴ・ブルース	¥ 2,480
ボクサーズロード	¥ 1,980
ポリスノーツ	¥ 1,980

中古ソフト高価買取中!!

買取 1.商品は申込書といっしょにお送り下さい。2.未成年者の方は保護者の方の捺印と署名が必要です。3.発送、返送の手数料はお客様負担となります。4.送金手数料は合計金額より差引きとなります。

激安新品&中古専門 ベスト

〒577 大阪府東大阪市稲田新町3-4-26

TEL.06-747-8828

受付時間 11：00～1：00 3：00～7：00 日・祝日は休みです。

- - - - - キ リ ト リ - - - - -

平成　年　月　日　　　ゲーメスト 1月

買取申込書（保護者承諾書）

氏名	フリガナ　　㊞	電話番号	（　　　）　ー
生年月日	大・昭・平　年　月　日	年齢	
住所	〒　ー　読みがな	職業	学生　会社員　その他(　　　)
商品名			
商品売却(　)個を承諾します。		保護者名	未成年の方は保護者の方に記入してもらってください。 フリガナ　㊞

注意 1.販売、買取価格は変更する場合がありますので、お電話にてご確認下さい。2.発送後のキャンセルは往復の送料を頂きます。3.18才未満の方は保護者の方の電話確認が必要です。4.送料・消費税は別途必要です。5.バッテリーバックアップの電池切れは保障できません。6.品切れの場合はご容赦下さい。

衛星軌道上～暗礁宙域ステージ攻略

蒼穹紅蓮隊

そうきゅうぐれんたい

「鵬牙」始動

2～4面 照準パターン『鵬牙』

使いこなせればダントツの点効率を誇る鵬牙。65万ボーナスの数しだいでは4500万点以上のスコアを出すのも夢じゃない!?

担当：KMT

今回は、鵬牙による2面～4面までの攻略をするわけだが、その前に1面のパターンが少し変わったのでそれについて簡単に説明しよう。

パターンが変わったのは大型機×2のところで、以下のようにやる。

①右の大型機2と赤ザコ6機でMU-SOUの誘導レーザー（以下レーザー）発射。
②右の大型機4で2RANDOMの誘導レーザー（以下ファイヤーボール）発射。
③右の大型機2と戦車2台、左の大型機4でレーザー発射。
④左の大型機4でファイヤーボール発射。
⑤戦車4台と右の大型機4でレーザー発射。
⑥戦車4台と左の大型機4でレーザー発射。

このパターンを使うと、ボス前で約237万点になり、1面クリアで約387万点（全敵ボーナス含む）まで出すことができる。

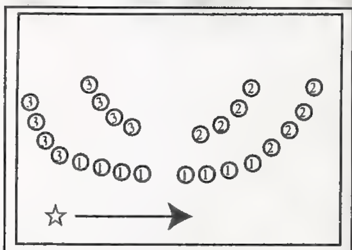
2面 衛星軌道上ステージ

Aエリア

ステージが始まったら、MU-SOUのウェブを展開し、自機を画面中央より少し左の位置へ移動させよう。しばらくすると、画面の左右から回転ザコが8機ずつ出現するので、ウェブを少し左に傾けて左から出現する回転ザコのうち4機を照準する。次に、右へ移動し、右から出現してきた回転ザコを4機照準したらレーザーを発射しよう。

レーザーを発射したら、すぐにウェブを展開し、右側に残っている回転ザコ4機と新たに低空より上昇してきた回転ザコ8機のうち右側の4機を照準してレーザーを発射する。

最後に、画面の左側に8機の回転ザコが残っているはずなので、これをすべて照準してレーザー発射。もしも、レーザー着弾時の誘爆などで敵の数が減っている場合は、このあとに出現するオルカファイター3機を使って照準数がMAXになるようにすること。



回転ザコの弾に注意しつつ照準しよう。

Bエリア

ここでは、2面のスコアにもっとも影響を与える巡洋艦が出現する。この巡洋艦には、計9カ所照準できる場所があり、図のAの場所が弱点となる艦橋で、ここを破壊すると巡洋艦は沈む（2万点）。B～Eの場所は砲台部分（各1万点）、FとGは側面パーツ(5000点)、Hは後部パーツ(1000点)、Iが本体(2万点)となっている。

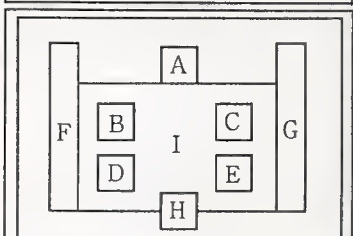
この巡洋艦は倒しかたによって点数の入りかたにかなり差が出るのだが、ここでは安定して30万点以上入る倒しかたを紹介しよう。

まず、巡洋艦は低空より上昇してくるので、このとき画面一番下、巡洋艦の正面でウエブを展開し、巡洋艦のDとEとHの3カ所に照準してファイヤーボールを発射する。もし、このときにAエリアのオルカファイターが余っていたら一緒に照準しておこう。

次に、自機を前に移動させ、巡洋艦のDとEとHのどれか1カ所以外をすべて照準してファイヤーボール発射。

このようにやると、DとEとHのどれか1カ所が壊れ、照準できる場所が8カ所になるので、その残った8カ所すべてを照準してファイヤーボールを発射しよう。これで30万以上稼ぐことができる。

なお、このあとにオルカファイターが7機出現する（巡洋艦の破壊が遅いと出現しない）ので、まとめて照準して倒してしまおう。

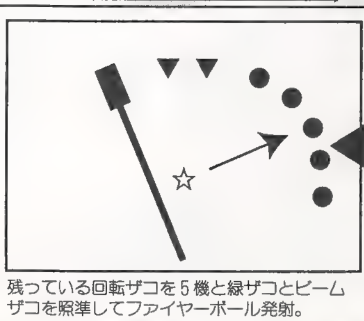


Hの後部パーツはすぐに壊れる。

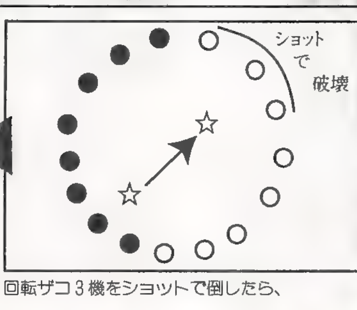
Cエリア

オルカファイター×7を倒したあと、回転ザコ×16が全方位から出現する。

ここでは、自機を左に移動してウェブを展開し、照準音

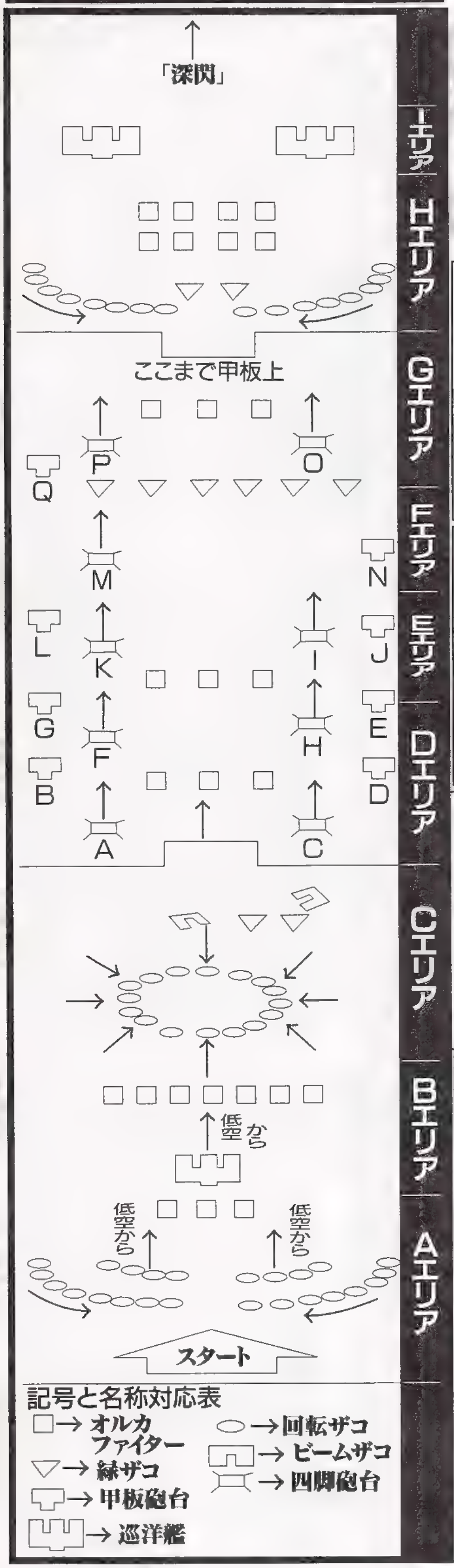


残っている回転ザコを5機と緑ザコとビームザコを照準してファイヤーボール発射。



回転ザコ3機をショットで倒したら、

STAGE2

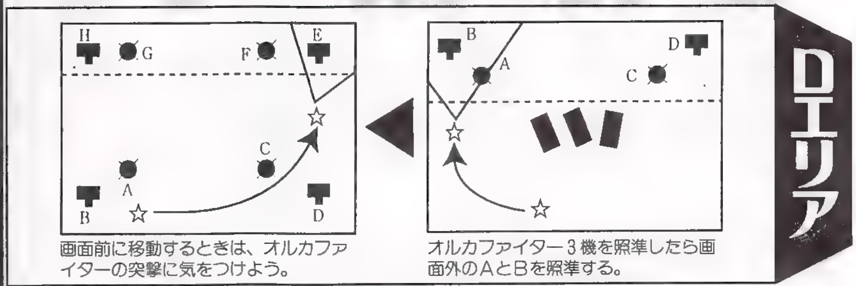


が聞こえたら、回転ザコを照準しつつ自機を画面の中心へ移動させよう。照準数がMAXになったらレーザー発射だ。
次に、回転ザコを3機だけショットで倒そう。続いてすぐにウェブを展開して残っている回転ザコ5機を照準し、新たに出現してきたビームザコ1機及び緑色のザコ2機にも照準してファイヤーボールを発射しよう。
このあと、ビームザコが1機だけ出現するのだが、こいつはファイヤーボールを使って速攻で倒してしまおう。速攻で倒さないと、このあとのオルカファイター×3が出現しなくなってしまう。

Dエリア(甲板上)

ここから甲板上となるわけだが、まずはオルカファイターが3機出現するので、この3機を照準。続いて、自機を左上に動かすと、照準音が2回して画面外の四脚砲台Ⓐと甲板砲台Ⓑに照準することができる。これに照準したら、すぐに右へと切り返し、画面右にいる四脚砲台Ⓒと甲板砲台Ⓓを照準。さらに自機を上に移動させ、画面外の甲板砲台Ⓔを照準してレーザーを発射しよう。

Dエリア



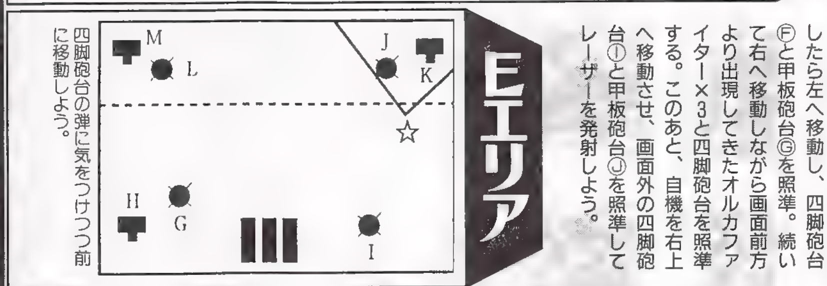
オルカファイター3機を照準したら画面外のAとBを照準する。

画面前に移動するときは、オルカファイターの突撃に気をつけよう。

Eエリア(甲板上)

Dエリアでレーザーを発射したら左へ移動し、四脚砲台Ⓕと甲板砲台Ⓖを照準。続いて右へ移動しながら画面前方より出現してきたオルカファイター×3と四脚砲台を照準する。このあと、自機を右上へ移動させ、画面外の四脚砲台Ⓘと甲板砲台Ⓙを照準してレーザーを発射しよう。

Eエリア

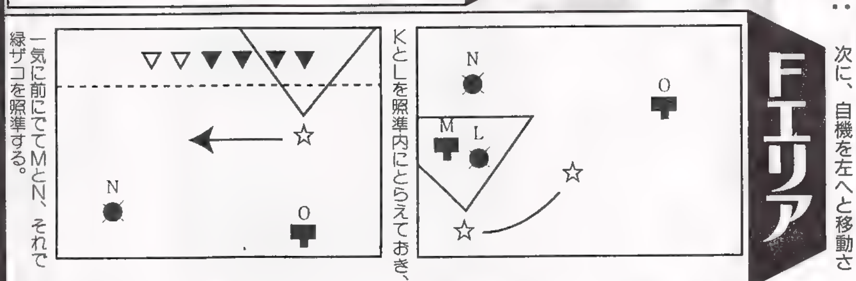


四脚砲台の弾に気をつけつつ前に移動しよう。

Fエリア(甲板上)

次に、自機を左へと移動させ、四脚砲台Ⓚと甲板砲台Ⓛを照準。しばらくこいつらをウェブ内にとらえておき、ある程度スクロールが進んだら一気に前に出て四脚砲台Ⓜと甲板砲台Ⓝを照準。さらに画面外の緑色のザコ6機のうち4機に照準をつけてファイヤーボールを発射しよう。

Fエリア



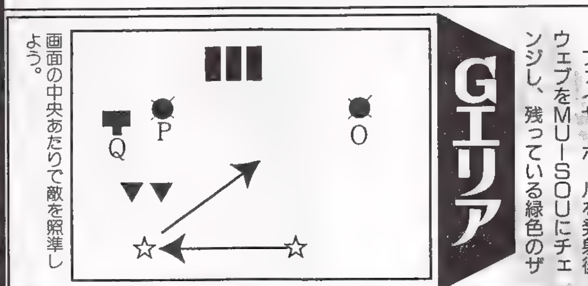
KとLを照準内にとらえておき、

一気に前にでてMとN、それで緑ザコを照準する。

Gエリア(甲板上)

ファイヤーボールを発射後ウェブをMU-SOUにチェンジし、残っている緑色のザコ2機と四脚砲台Ⓞと Ⓟ、甲板砲台Ⓠを照準する。このあと、オルカファイター×3が画面前方より出現するので、これを画面中央あたりで照準しファイヤーボールを発射する。

Gエリア

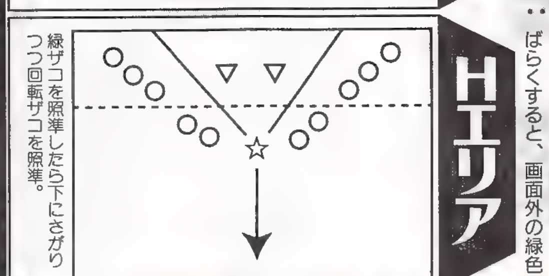


画面の中央あたりで敵を照準しよう。

Hエリア

Fエリアでファイヤーボールを発射したら、自機を前に移動させてRANDOMのウェブ前方に展開させよう。しばらくすると、画面外の緑色

Hエリア



緑ザコを照準したら下にさがりつつ回転ザコを照準。

のザコ（ミサイルタイプ）に照準することができるので、照準音がしたら自機を後退させ、左右から出現してきた回転ザコを照準する。照準数がMAXになったらファイヤーボールを発射しよう。

ファイヤーボールを発射したら、すぐにMU-SOUのウェブを展開し、残っている回転ザコを照準しよう。このとき、照準数がMAXにならなければ、このあとに出現するオルカファイターを利用し照準数をMAXにしてレーザーを発射しよう。

あとは、残っているオルカファイターをまとめて照準してレーザーを発射しよう。

Iエリア

Hエリアのオルカファイターをすべて倒したら、自機を画面の中心より少し右上の位置に移動させ、RANDOMのウェブを右下に向けて展開しよう。しばらくすると、画面の左右から巡洋艦が1隻ずつ出現するのだが、自機とウェブの位置は固定したままにしよう。すると、右から出現してくる巡洋艦の艦橋以外の8カ所に照準をつけることができるので、照準数がMAXになったらファイヤーボールを発射しよう。

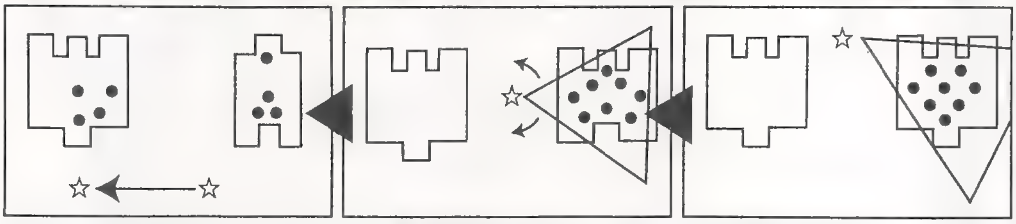
ファイヤーボールを発射したら、そのままの位置でRANDOMのウェブを展開し、右側の巡洋艦のパーツを照準してファイヤーボールを発射しよう。

これで右側の巡洋艦のパーツはほとんどなくなるので、今度はMU-SOUのウェブで右側の巡洋艦の残っているパーツと左側の巡洋艦のパーツを照準してファイヤーボールを発射しよう。これで右側の巡洋艦を破壊することができる。

あとは、左側の巡洋艦をMU-SOUで照準しファイヤーボールを発射、という動作を繰り返して左側の巡洋艦を破壊しよう。

これでステージ2の道中が終了するが、この時点で点数が600万点以上あれば十分高い点数といえるだろう。

Iエリア



まずは艦橋以外を照準してファイヤーボール発射。

続いて艦橋を含む巡洋艦のパーツを照準してファイヤーボール発射。

あとは、右の巡洋艦の残ったパーツと左の巡洋艦を照準する。

ステージ2ボス「深閃」

深閃が登場したら、まずはミサイルポッドにレーザーを6発ずつ撃ち込もう。しばらくすると、ボス本体から誘導レーザーが発射されるので、ウェブを展開しつつこれを避け、本体とミサイルポッド×2、それと対地回転砲台×2の計5カ所に照準してレーザーを発射しよう。これでミサイルポッドを破壊することができる。

ミサイルポッドを破壊したら、合成開口集電光板×4をショットで破壊し、4枚すべて破壊したら本体をショットで撃ち込もう。対地回転砲台は0点なので無視してしまおう。

ボス本体に撃ち込んでいると、対地回転砲台が自爆し、ボス本体から磁量子放射機が8個出現してくるので、ボス本体やアイテムキャリアに照準がかからないようにレーザー1-2発→ファイヤーボール1発の順に磁量子放射機を撃ち込んで、8個同時に破壊しよう。

磁量子放射機をすべて破壊すると、対宙速射砲と偏粒子砲が開き照準できるようになるので、MU-SOUで照準しファイヤーボール発射を繰り返して破壊していこう。ただし、偏粒子砲は、1、2個残しておこう。

対宙速射砲をすべて破壊すると、再び磁量子放射機×8が出現するので、さきほどと同じ手順で破壊する。

このあと、再び偏粒子砲が開くのだが、このとき偏粒子砲が2カ所以上残っていたら、ショットで撃ち込んで1カ所だけにしてしまおう。偏粒子砲が1カ所だけになったら、偏粒子砲を壊さないように、ボスが激しく点滅するまで本体に撃ち込む。あとは、画面右上に「待機中」の文字が出るまでアイテムキャリアを破壊し、「待機中」の文字が出たら、本体をショットで撃ち込んでボスを倒してしまおう。

これで2面終了となるわけだが、クリアボーナスを含めて720万点以上（65万ボーナスなし）あれば合格といえるだろう。ボンバーに関しては、65万が入る一歩手前まで回収しているのが理想だ。

なお、1面で全敵破壊ボーナスをとったときは、2面では全敵破壊しないようにしよう。ランクがあがってこの先の展開がつらくなってしまうからね。

3面 峡谷ステージ

Aエリア

ステージが始まると左後方から軽戦闘機（以下軽戦）が5機くるので、ウェブを展開して照準する。続いて右後方より軽戦が5機出現するので、右に移動してこのうちの3機を照準してレーザー発射。

レーザーを発射したら、すぐに残りの2機を照準し左へ移動する。左へ移動したら、左後方より新たに出現してきた軽戦5機を照準し再び右へ移動。右後方より出現してきた軽戦5機のうち1機を照準したらレーザーを発射しよう。

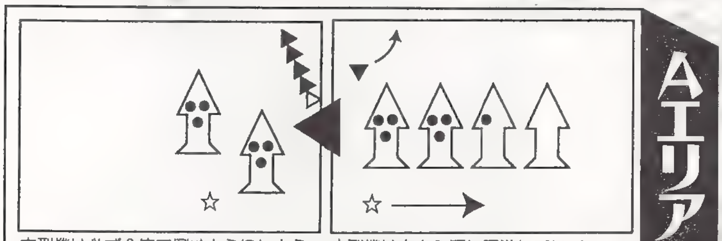
このあたりから低空から上昇してくる中型機に照準できるようになるのだが、まずは残っている軽戦4機を照準しよう。続いて左後方より出現する軽戦5機を照準しにいくのだが、このとき中型機を照準しないように左へ移動しよう。移動後軽戦4機を照準したらレーザーを発射しよう。

続いて軽戦が1機残っていると思うので、まずはこいつを照準しよう。照準したら中型機を左から順に照準していき（3カ所ずつ）照準数がMAXになったらレーザーを発射しよう。ちなみに、中型機はレーザー2発、もしくはファイヤーボール1発で倒すことができる。

さて、これで中型機が2機になっていると思うが、左にいるやつは1カ所、右にいるやつには3カ所照準しよう。続いて右後方より出現してきた軽戦5機のうち4機を照準してレーザーを発射しよう。余った軽戦はショットで倒してしまおう。

Aエリアの後半部分は、パターンが崩れてしまうことがあるが、軽戦を何機か逃してもいいから中型機を6倍で倒すことを重視しよう。

Aエリア



中型機は左から順に照準していく。

中型機は必ず6倍で倒すようにしよう。

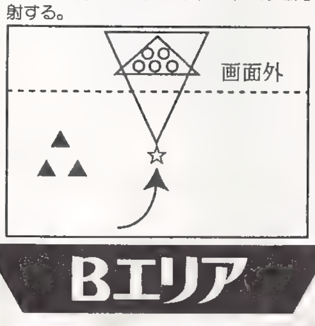
Bエリア

画面中央低空より軽戦が3機上昇してくるので、照準してレーザーを発射する。

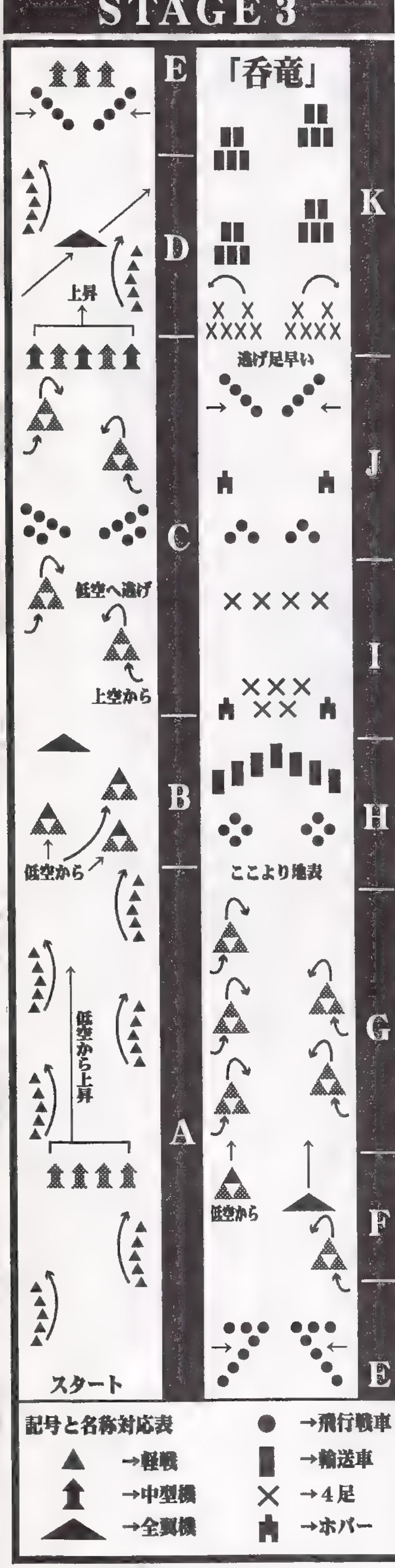
続いて画面左低空より軽戦が3機上昇してくるので照準する。照準したら自機を前に移動させ画面外の赤い全翼機（以下全翼機）を照準する。全翼機の計5カ所に照準すると照準数がMAXになりウェブが消えるので、ウェブが消えたらファイヤーボールを発射しよう。

ファイヤーボールを発射したら、すぐにウェブをMU-SOUに戻し、全翼機を2カ所以上照準してレーザーを発射。続いてすぐにウェブを展開し、全翼機の計5カ所と画面右低空より上昇してきた軽戦3機を照準してファイヤーボールを発射しよう。全翼機は、ファイヤーボール10発だけでは倒せないので、途中の撃ち込みを忘れないようにしよう。

ウェブが消えたらファイヤーボールを発射する。



Bエリア



Cエリア

全翼機を倒したら、画面中央より少し右の位置でウェブを展開しておく。上空より軽戦×3が降下してきたらこいつらを照準。照準したら右上へ移動していき画面右から出現する飛行戦車（以下飛戦）を照準し、照準数がMAXになったらレーザーを発射しよう。

レーザー発射後、画面右上の敵の弾を撃たせたらすぐに左へ切り返し画面左に残っている敵を照準しにいこう。このとき、レーザー着弾時の誘爆で敵の数が減り、都合よく敵の数が8機になっていることが多い。もし敵の数が合わない場合は、このあとに出現する軽戦を待ち、なるべく照準数をMAXにしてレーザーを発射していこう。

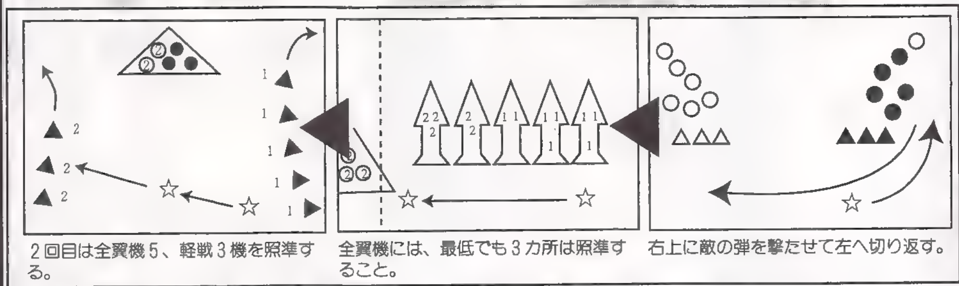
さて、このあと軽戦が6機、続いて中型機が5機出現するので、ここではまず軽戦をすべて照準する。続いて上昇してくる中型機をどれでもいいから照準し、照準数がMAXになったらレーザー発射。

レーザー発射後、残っている中型機を右から順に照準していき（2カ所以上）、照準数がMAXになったらレーザー発射。

これで中型機が1、2機になっているので、まずは残っている中型機を照準する。照準したら左へ移動し、左後方より出現する全翼機を照準しよう。照準数がMAXになったらファイヤーボール発射だ。

次に軽戦5機が右後方より出現するので、こいつらを照準しにいく。照準したら画面中央に移動し全翼機を照準（3カ所）。これで照準数がMAXになるのでファイヤーボールを発射しよう。

ファイヤーボールを発射したら、全翼機の5カ所と左後方より出現してきた軽戦5機のうち3機を照準してファイヤーボールを発射。残った軽戦はショットで片づける。



右上に敵の弾を撃たせて左へ切り返す。

全翼機には、最低でも3カ所は照準すること。

2回目は全翼機5、軽戦3機を照準する。

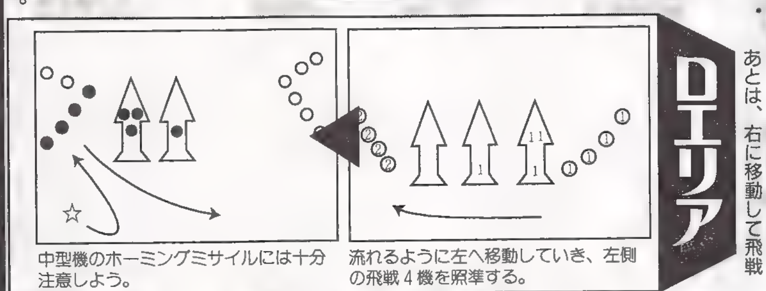
Dエリア

軽戦を倒したらすぐに右へ移動しウェブを展開、画面右から出現する飛戦4機を照準する。続いて低空より上昇してくる3機の中型機のうち右のやつに3カ所、中央のやつに1カ所照準しそのまま左へ移動しながらレーザーを発射する。

画面の左まで移動したら、飛戦4機を照準しレーザー発射。

このとき、中型機のホーミングミサイルが飛んでくるので右に移動してこれをかわし、残っている中型機を照準する。照準したら再び左へ移動して新たに出現してきた飛戦を照準。照準数MAXになったらレーザーを発射する。

あとは、右に移動して飛戦の弾と中型機のホーミングミサイルをかわし、残っている飛戦を照準してレーザー発射。



流れるように左へ移動していき、左側の飛戦4機を照準する。

中型機のホーミングミサイルには十分注意しよう。

Eエリア

まず軽戦3機が低空より出現し、続いて全翼機が出現するので、まとめて照準しファイヤーボールを発射。

このあと、再び軽戦が3機出現するのだが、その前に全翼機にレーザーを2発以上撃ち込んでおこう。軽戦が出現したら全翼機とまとめて照準しファイヤーボールを発射しよう。

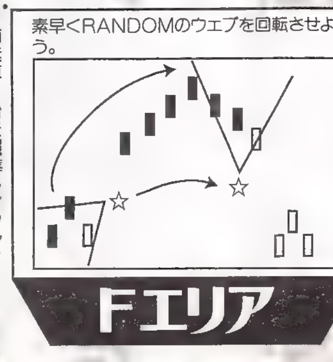
このあと、軽戦3機が5セット出現するので、8機と7機にわけて照準しレーザーを発射しよう。

Fエリア

さて、ここからいよいよ地上となるわけだが、まずは飛戦が8機出現するので、まとめて照準しレーザーを発射する。

次に、自機を画面左下へ移動させRANDOMのウェブを後方に展開する。しばらくすると、左後方の輸送車に照準できるようになる（1、2台）ので、照準したら急いでウェブを前方へ回し、前方の輸送車7台を照準してファイヤーボールを発射しよう。もし輸送車が余ったらショットで倒してしまおう。

素早くRANDOMのウェブを回転させよう。



Gエリア

まず自機を画面一番上の中央へ移動させRANDOMのウェブを右上に展開する。しばらくすると画面外のホバー戦車（以下ホバー）を照準して照準音が鳴るので、それを確認したらウェブを右回転させ左側のホバーを照準しファイヤーボールを発射しよう。

発射したら左へ移動し、左側のホバーをショットで倒そう。

左側のホバーを倒したらウェブをMU-SOUにして右側のホバーと画面内にいる4足戦闘車両（以下4足）をすべて照準しレーザーを発射しよう。

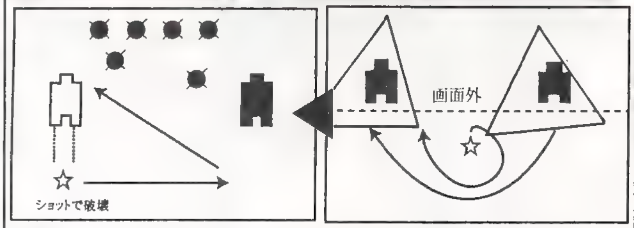
STAGE4



記号と名称対応表

● 黄ザコ　■ 重戦　レーザーザコ　ビームザコ

Gエリア



まずはホバー2台にファイヤーボールを撃ち込み、

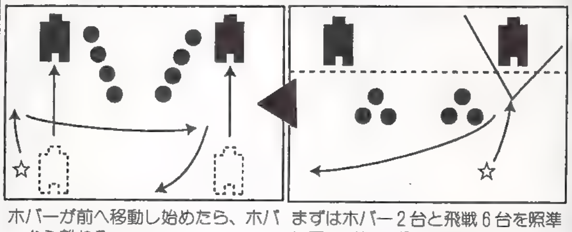
左のホバーをショットで倒したら、右のホバーと4足を照準する。

Hエリア

まずは画面右上へ移動してウェブを展開、画面外のホバーを照準する。照準音で照準したのを確認したら少し後ろに下がり左へ移動しながら飛戦6機と左側のホバーを照準しファイヤーボールを発射。自機はそのまま左へ移動していき、飛戦の弾をかわしたらすぐにホバーの左に移動しホバーの弾を封じる。

ホバーが前方へ移動し始めたらウェブを展開し、2台のホバーを照準し、このあとに出現する飛戦8機のうち6機を照準してレーザー発射だ。余った飛戦はショットで倒してしまおう。

Hエリア



まずはホバー2台と飛戦6台を照準しファイヤーボール発射。

ホバーが前へ移動し始めたら、ホバーから離れる。

Iエリア

飛戦を倒したらすぐに右へ移動し4足を右から順に照準しレーザーを発射する。

続いて残った4足4台と輸送車4台を照準しファイヤーボールを発射する。ここでレーザーを発射してしまうと、なかなか照準数が回復せず、このあとに出現する敵を6倍にすることができなくなってしまうので注意しよう。ちなみに、余った輸送車はショットで倒してしまおう。

このあと輸送車5台が3セット出現するので、8台と7台にわけて照準レーザーを発射しよう。

これで3面道中が終了するわけだが、この時点で1050万点以上は欲しいところだ。

ステージ3ボス「呑竜」

基本的には屠竜と一緒。ただし、鵬牙の場合はMU-SOUで照準しファイヤーボールを発射を繰り返す。

2つの汎用腕を3倍、本体を2倍でとれれば十分だろう。

3面が終わった時点で、65万ボーナスなしで1100万点以上あれば十分だろう。

65万ボーナスに関しては、5回以上とれていればいいと思うぞ。

4面
暗礁宙域ステージ

Aエリア

基本的にAエリアにはコレといったパターンはなく、出現する敵を照準していき照準数がMAXになったらレーザーを発射していこう。

ただし、レーザーザコ地帯に入るとだんだん押されてくるので、危ないと思ったら照準数がMAXになる前にレーザーを発射したほうがいい。また、ダミー隕石の中から出現する尻尾付きザコを照準した場合はファイヤーボールを発射するようにしよう。

Bエリア

ここには4機の重戦闘宇宙機（以下重戦）が出現する。

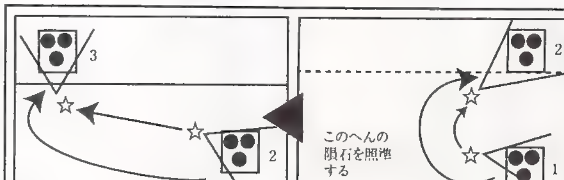
まず1機目が右上から出現するので、自機を右上に移動しRANDOMのウェブを前方に展開する。照準音が聞こえたらファイヤーボールを発射しよう。ファイヤーボール発射後、もう1発だけ①の重戦にファイヤーボールを撃ち込んだら①を3カ所照準し、①の左側で周りの隕石と画面外の②を照準して照準数MAXになったらファイヤーボールを発射しよう。

続いて②にファイヤーボールを1、2発撃ち込んでから②を3カ所照準し左へ移動しながら隕石と③を照準。照準数がMAXになったらファイヤーボール発射。

このあと、③と④を照準してファイヤーボールを撃ち込んだら、もう1度③と④、それと周りの隕石を照準してファイヤーボールを発射。これで③が壊れ④だけが残るはずだ。

④だけになったら、④に1、2発ファイヤーボールを撃ち込んでから、周りの隕石と一緒に照準して照準数がMAXになったらファイヤーボールを発射しよう。照準するものが足りない場合は、右に移動して⑤を照準しよう。

Bエリア



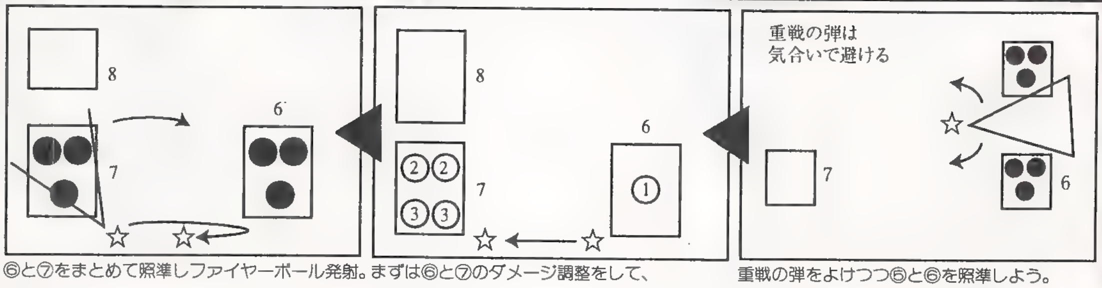
RANDOMで直接照準しよう。

ウェブを回転させせつつ左上に移動して③を照準する。

Cエリア

まず⑤が右上から出現するので、ファイヤーボールを4発撃ち込む。続いて⑤を3カ

Cエリア



重戦の弾をよけつつ⑤と⑥を照準しよう。

まずは⑥と⑦のダメージ調整をして、

⑥と⑦をまとめて照準しファイヤーボール発射。

所照準したら⑥と周りの隕石で照準数をMAXにしてファイヤーボール発射。これで⑤は壊れる。

次に、⑥にファイヤーボールを1、2発発射しつつ左へ移動し、⑦を照準する。照準したらすぐにファイヤーボールを発射し、もう1度⑦を照準し、ファイヤーボールを発射。⑦に対し計4発のファイヤーボールを撃ち込んでやろう。

このあと、⑦を照準しつつ右へ移動し⑥を照準。隕石を利用して照準数がMAXになったらファイヤーボールを発射しよう。これで⑥と⑦は壊れて⑧だけが残る。

⑧だけになったら、⑧に対してファイヤーボールを4発撃ち込んでから、周りの隕石と一緒に照準し、照準数MAXにしてファイヤーボールを発射しよう。

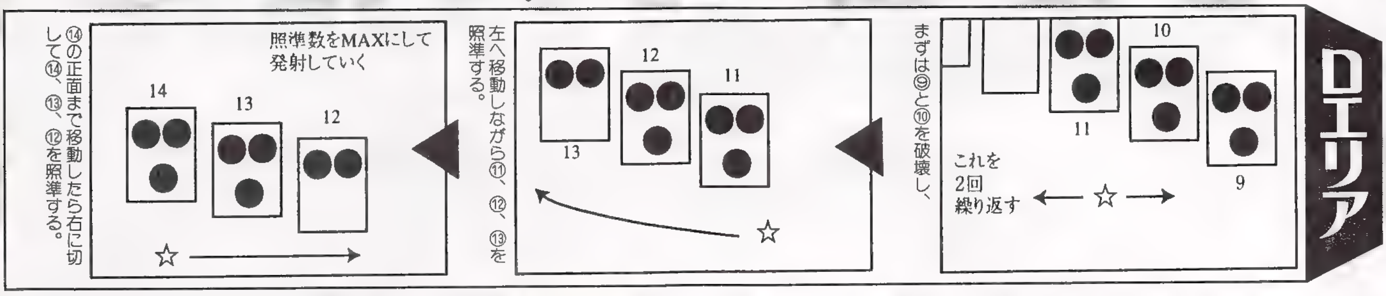
Dエリア

⑧を倒したらすぐに自機を右上へ移動させRANDOMのウェブを展開する。ちなみに、Bエリア〜Dエリアの間はずっとRANDOMで進む。

ウェブを展開して⑨と⑩を画面外で照準したらファイヤーボール発射。続いて⑨と⑩と⑪で照準数をMAXにしてファイヤーボールを発射。これを2回繰り返す。2回目のファイヤーボール発射で⑨と⑩が壊れる。

次に、左へ移動しつつ⑪、⑫、⑬を照準し、照準数をMAXにしてファイヤーボールを発射。このときに⑪が壊れるのが理想的なパターンなのだ、ここで壊せなくてもさほど大きな問題ではないので気にする必要はない。

ファイヤーボールを発射したあとも、自機をさらに左へと移動させるのだが、このとき⑫、⑬、⑭に対してこまめに照準→ファイヤーボール発射を繰り返し、各重戦に2、3発ずつファイヤーボールを撃ち込んでおこう。

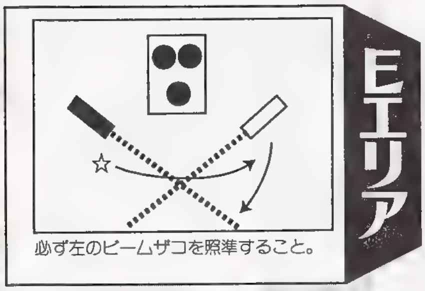


左に移動し⑭の正面あたりまできたら重戦の弾を引きつけてから右へ切り返す。このとき、右へ移動しつつ⑭、⑬、⑫を照準し、照準数がMAXになったらファイヤーボールを発射しよう。

あとは、残っている重戦に照準数をMAXにしてファイヤーボールを発射して壊していけばいい。重戦が画面下までできて押され始めたら、自機を画面上へ移動させ、ウェブを後ろに回して重戦を照準しよう。

Eエリア

Dエリアを抜けたら、すぐにウェブをMU-SOUにして自機を画面左上へ移動させる。左上へ移動したらウェブを展開し上昇してくるレーザーザコ3機を照準してレーザー発射。続いてすぐにウェブを展開し画面外のビームザコを照準。照準したのを確認したら右へと移動していき⑮の重戦とレーザーザコを照準。



照準数がMAXになったらファイヤーボールを発射。

ファイヤーボールを発射したら自機を右上まで移動させ、レーザーザコの弾を画面右上に撃たせよう。右側のビームザコのビームがやんだら一気に左へ切り返し、右側のビームザコと⑮、それとレーザーザコで照準数をMAXにしてファイヤーボールを発射する。これで残っているのは、⑮とレーザーザコだけになっているはずだ。場合によっては⑮が壊れているときもある。

あとは、残っているやつらを照準して照準数MAXでレーザーを発射していけばいい。ただし、⑮を6倍で倒したあとは照準数MAXにこだわる必要はない。

ステージ4ボス「秋嵩」

秋嵩も屠竜と同じパターンでいい。基本的にMU-SOUで照準しファイヤーボールを発射していくのだが、腕からの攻撃がビーム、もしくはミサイルのときは間に入ってRANDOMで直接照準しよう。これをやらないと必要以上に時間がかかってしまい死亡率が高くなってしまう。

また、秋嵩のホーミングミサイルは鵬牙にとってかなりきつい攻撃なのだが、これは左右からくるミサイルを引きつけてから上に動いてかわすといい。絶対に横に動いてかわさないようにしよう。

なお、秋嵩にとどめをさすときは、最低でも3倍、できれば4倍で倒すようにしよう。

これで4面終了となるわけだが、この時点で点数は170万点以上、65万ボーナスは8回以上とれていれば上出来だろう。

第2戦を攻める!

SEGA Touring Car Championship

いかに速く走るかを考える上で勉強のできるコース!
コースの形を立体的に思い浮かべられるようにしよう!

担当:ずるずる

高いスピードをキープせよ! 第2戦

複合カーブが!
S字カーブが!
ヘアピンカーブが!

より高度なテクニックを要する第2戦を走る。

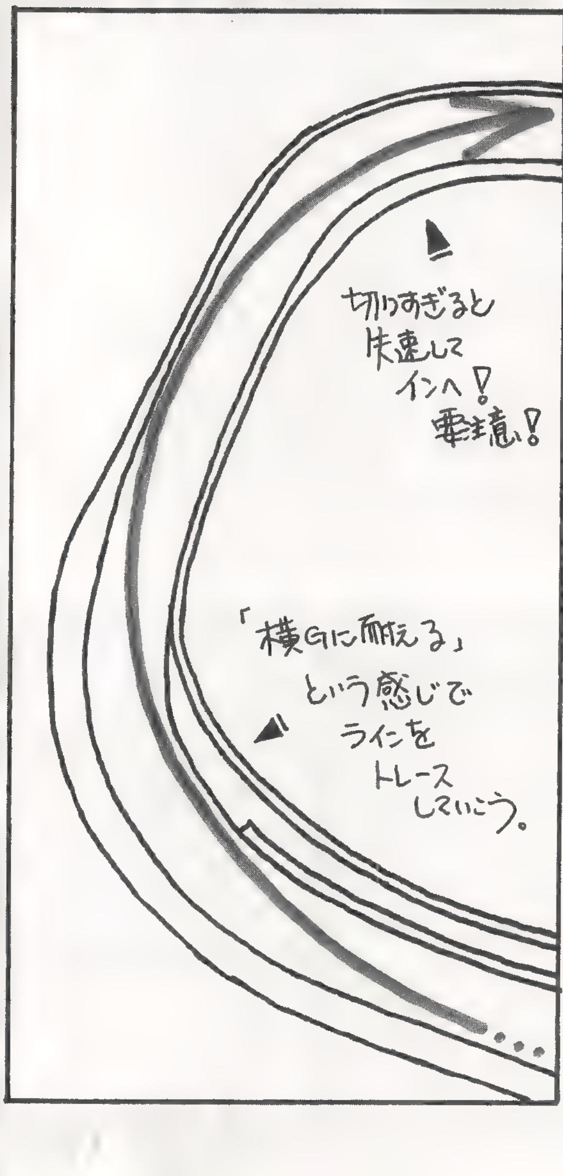
前回の攻略では、しっかりコースレイアウトを覚え、ミスなく走ることを目標とした。

今回は、より攻撃的に走ることで、より速く走ることを目標とする。

コースを覚えたら次は速く走るためのライン取りが必要となるぞ!

とくに複合カーブ!ここをどう抜けていくかがポイントとなるぞ!

いざコースイン!



第1から第2コーナーへ

スタートはローリングスタートなので、アクセル全開でOK!いくぜ!

スタートしたら、ピットレーン(右側にある)を横目にコースの左側へ寄っていく。

これは、できるだけ大きなライン弧を描いて走るため。

しっかりアウトへ寄ったら、図にあるように、ピットレーン出口の壁の終わるところへ向け、ハンドルを切り込んでいく。切りすぎるな!



しっかりタイミングを合わせてインへ切り込んでいく。

大きな弧で進入していくのだが、ここで注意する点は、大きくしようとしすぎて、早くからハンドルを切り込まないように気をつけること。

図にあるラインをよく見ると、それほど緩い弧でないのがわかると思う。この理由は、ハンドルを切り込むことで起きる減速を利用し、スピード調整も行うためだ。

これによりアクセルを緩める等の減速作業なくして、アクセル全開のまま進入することができるのだ(少しでも楽に、そして速く走るため!)。

このテクニックで第1コーナーへ進入していく。

図を見ると、第1コーナーでは、それほどインへ入っていっていないことがわかる。

これは、このゲーム全般に言えることなのだが、インを必死に突いて少しでも距離を短くするよりは、できるだけ高いスピードを維持するほうが、速く走れるからだ。

そのため、あまりインを突かず、高いスピードを維持しつつ抜け、第2コーナーへ。

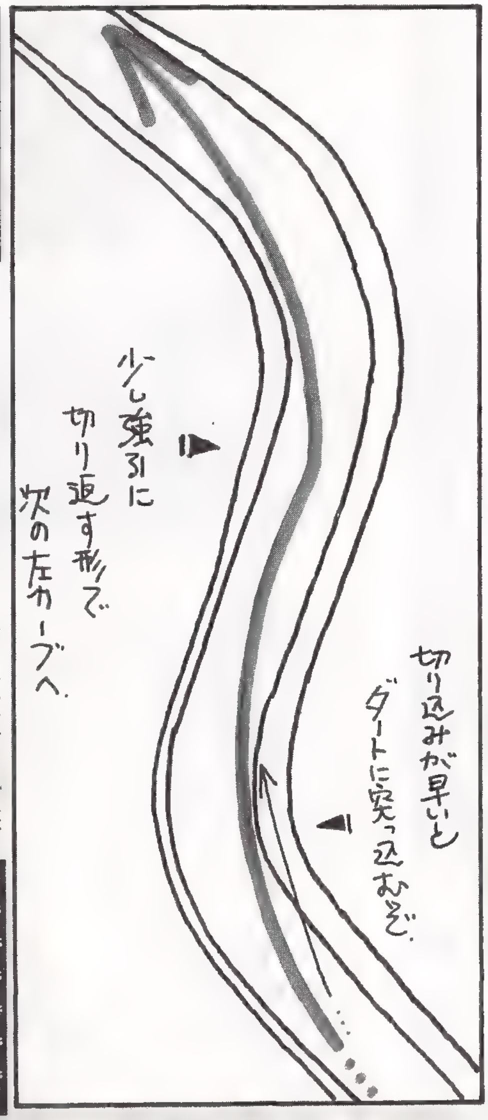


切り込みすぎると失速するので注意したい。

インを突かないおかげで、アウトへは楽に寄ることができる。そこから第2コーナーへとび込んでいく!

第2コーナーは、第1コーナーよりも、もっとアウトを走り抜けていく。その理由は、ミドルよりインに入ると、そのスピードでは外側への力が強くなりすぎて、テールが振られてしまうからだ。

しっかりグリップさせてアウトへ抜けていくぞ!



S字カーブ

第2コーナーをアウトで抜け、そのまま左端を走ってS字カーブへ。

ここは、2つのカーブを1つの流れで走り抜けていくところ。それを理解するべく、まずは図を見てもらいたい。

まさにS字を（逆だけど）描くように曲がっていく。

このライン、描くだけなら（コースマップの上で）簡単だが、実際にトレースをするとなると、決して楽ではない。



少し強めに切り込むと案外楽に曲がれる。

そのラインを見ていくと、S字の入り口にある右カーブでは、アウトから進入し、インを通り、ミドルに抜けているのがわかる。



ミドルからインへ。そうすれば遅れることはない。

少しでも速く走るのであれば、アウトにふくらむはずであるが、ここは、すぐその先にS字の出口にある左カーブの進入をアウト側（右側）から入りやすくするためだ。

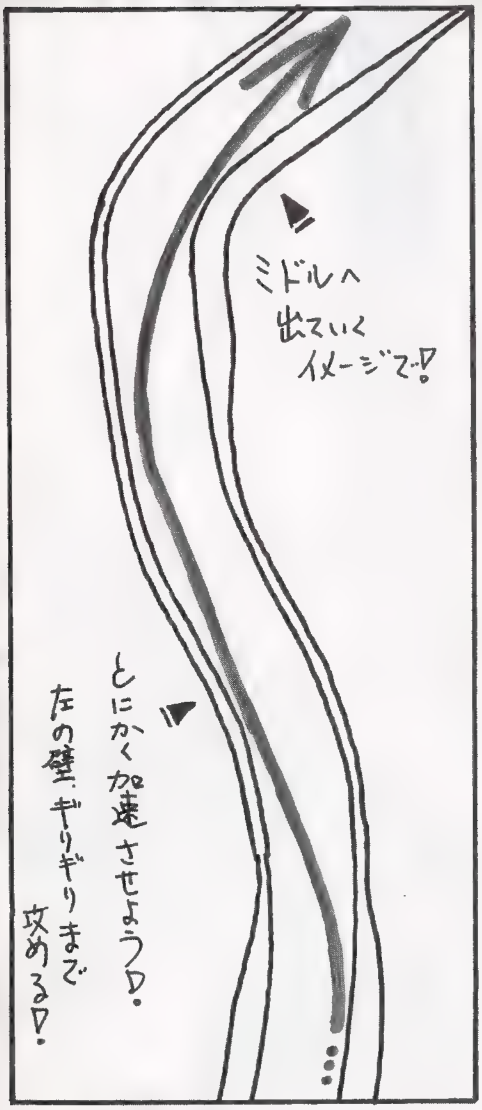
もし右カーブの後半でふくらんでしまうと、確かに高いスピードで走り抜けることが可能ではあるが、その先の左カーブは、急激な減速を行わないと、まず走り抜けることはできない。そのまま突っ込むと…オーバーランするしね。

というわけで、右カーブは、ミドルで脱出し、即、左カーブの進入に備え、ややアウト寄りのミドルからインを通り、アウトへ走り抜けていく。

さてここで注意してほしいのが、右カーブから左カーブへの切り返すところ。

よ～く見てもらうと、一気に向きが変わっているのがわかると思う（一気といっても、滑らかではないという意味で）。

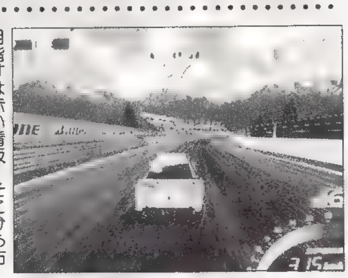
切り返しは一瞬。これによりテールを振り出し、インへ入りやすくしてやるのだ。



S字カーブから右カーブへ

S字カーブを抜けると、加速をさせてやるべく、コースの右側にいるはず。そこからその先にある右カーブまで走るわけだが、その間にあるコースは、真っすぐではなく、少しうねっている。

ここを実際に走ると、そのうねりの影響を受けて、右へ左へハンドルを切ってしまう人が多い。これはコースに対して「真っすぐ走りたい！」という意識が強いからだ。



目指すは赤い看板！そこから右へ切り込んでいく。

少しでも速く走りたいと思うのであれば、図にあるように、本当に真っすぐ走れるようにしてほしい。これがしっかり理解できれば、ここはほとんど問題なくなるが、意外に真っすぐ走るのって、難しいんだよね～いかにしっかり真っすぐ走らせるかをここで書いていこう。

S字カーブを抜けると、少しでも加速を優先させるため、アウト（右側）へ寄っていく。

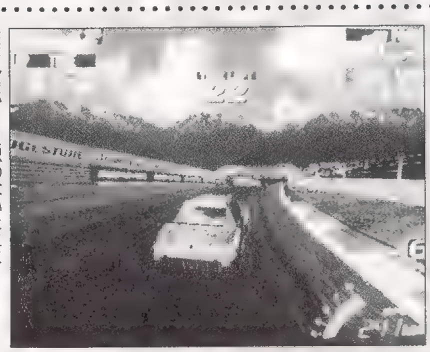
このとき、少しずつハンドルを直進状態にするわけだが、その直進状態をどこで作ってやればいいのかがポイントとなってくる。

そこを図で確認。

ハンドルを戻して、直進した先は、その先の右カーブの進入開始地点へつながっているのがわかると思う。

そう、そこへ向かって直進するのです！

その途中で一度、コースの左側がふくらんでくるところがあるが（小さい右、左というカーブ）、そのギリギリを狙って走り抜けていく。



ミドルまで！と思わないとここはふくらんでしまうぞ。

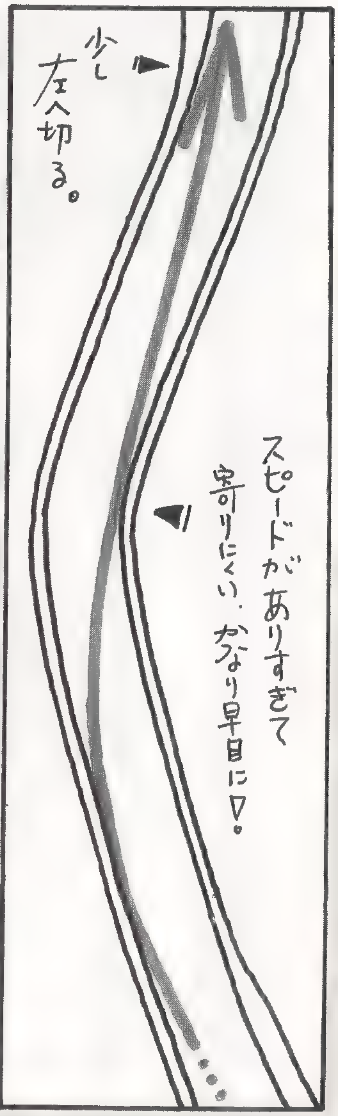
この直進を少しでも正確に合わせたい人は、前方にある赤い看板を目印にして、そこへ向かって走るようにするといいだろう。

高速コーナー

しっかり真っすぐ走り、そのストレートエンドで右カーブの進入準備に入る。

ゆっくり右へハンドルを切り込むのではなく、少し強めに切り込むことで、短時間にインへ向くようにする。

それを図でも確認する。





あまりに速いため、インに入るのは…難しい!

その切り込みで一気に向きを変えたら、あとはラインをトレースすべく、ハンドルを切っていけばいい。

インを通ったら、どんどんハンドルを戻していき、加速させてやること。ただ早すぎると、マシンが不安定になるので注意すること。

そして緩い右カーブへ。

この緩い右カーブは、緩く大きな弧をもつカーブではなく、どちらかというと、キュッと曲がるカーブだ。ただその量が少ないため、緩く思えるのだ。

ここの走り方だが、速く走るために、そのキュッと曲がったインの頂点を目指して突っ込んでいく。

だがその突っ込み方は、できるだけ大きな弧を作りながらとなる。この理由はもうおわかりですねーそう、少しでも高いスピードを維持したいからです。



少し左へ(って強めに見える?)これでアウトから入る!

それから考えてもわかるように、ハンドルを切る量は、かなり少なめです。ミリ単位でインに寄っていけるような緊張感をここで養うといいだろう。

「スパーン!!」と走り抜けていくイメージでねー

ヘアピンカーブ

緩い右カーブを抜けたらマシンをコースの左斜め(ものすごく直進に近いー)へ進める。こうする理由は、その先にあるヘアピンカーブの進入で、しっかりアウトから入るためだ。

左に寄るということは…そう、ヘアピンは右だー

ただそのときの走り方は、図を見てもらってもわかるように、緩やかなカーブを描きつつ左へ寄っていくものとなる。

これにより、ヘアピンの進入前で、できるだけアウトへ寄れるようにしたい。

さてその進入だが、まずはハンドルワークから見ていくと、切る角度は、90度以上。でもそれは最大瞬間角度。そこまで切り込む理由は、ドリフト走行をするためー

一気に切り込んで、マシンの向きを、コーナー出口でのマシンの向きに合わせるためでもあるし、マシンがインに向いていれば、その推進力により、インをキープすることができるからだ。

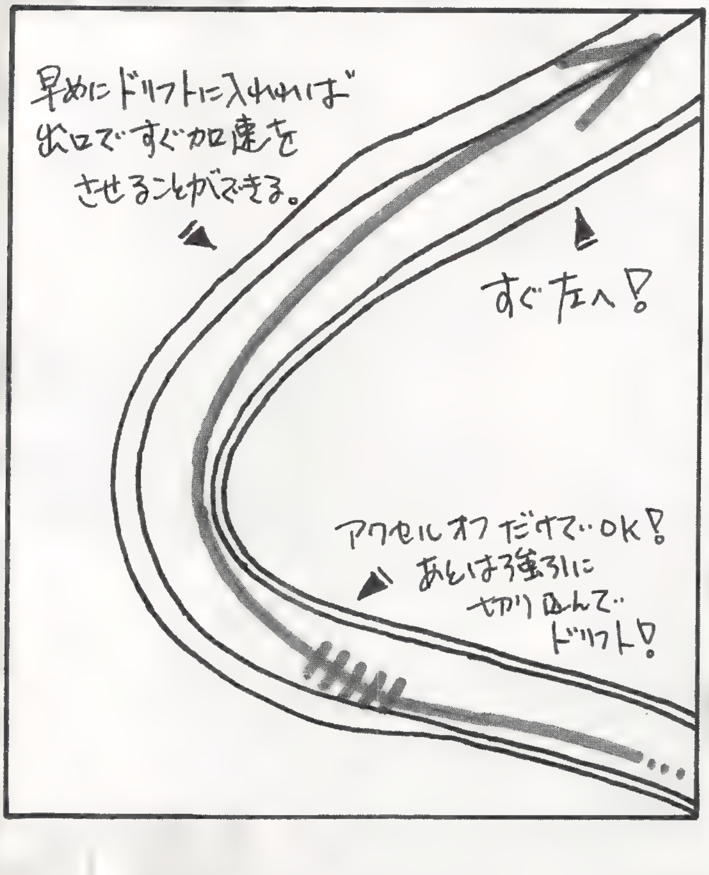
難しいのは、切り込むタイミングだ。

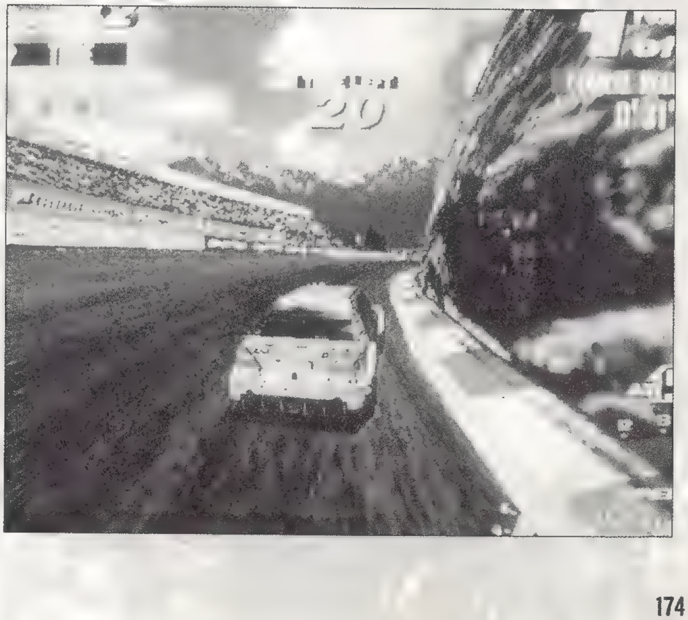
そのタイミングは、少し早めになる。その理由は、一度切り込むことで一気にインへマシンが入っていくが、これはドリフト走行に入るための作業。そこからハンドルを戻すことでカウンターをあて、推進力を使いつつインをキープ(短い時間だが)する。

あとは出口が見えるのを待ち、加速重視で立ち上がっていけばいい。

さてアクセルワークだが、ここは、アクセルをポンと離す(0・5秒強)だけでいい。

この作業は、切り込んでいきながら行う。





アクセルをポンと離してインへ。インへ向きすぎないように!

ヘアピンからの立ち上がり

ヘアピンを、テールを振らないように気をつけながらアウト（左側）へふくらみ、どんどん加速をさせていく。

このとき、早くハンドルを戻してしまうと、加速しすぎて、緩く長い左カーブのインのダートに入ってしまう。

ハンドルの戻しが遅いと、いつまでもヘアピンのインにいてしまい、長く緩い左カーブのインに入れなくなるので注意したい。



少しだが、車体をダートに入れていく。少しでも速く！

ヘアピンを脱出、どんどん加速させて長い左カーブのインへ入ったら、そのままインに居続けて、ゴールラインを目指す。そのときのライン取りは図の通り。

ここで注意する点は、インを突こうとするあまり、インの縁石にのりすぎてしまうことだ。

速く走るために縁石にのることは間違っていない。だが、オンロードよりも不安定なところであるため、かなり腕に力を入れてハンドルを押さえつけないといけない。非常につらい作業だ。

慣れないうちは、少しだけ（タイヤをのせる程度）入るようにし、縁石上でのコントロールに慣れてきてから少しずつのせていくといいだろう。

コントロールに自信ができたらどんどん攻めていこう。

この長い左カーブだが、カーブが終わるまで縁石にのりっぱなしだと、その先にある長いストレートを、高いスピードで入ることができなくなるので、図でもわかるように、カーブ終了間近でハンドルを戻していくといい。そうすれば、加速もしやすくなる。

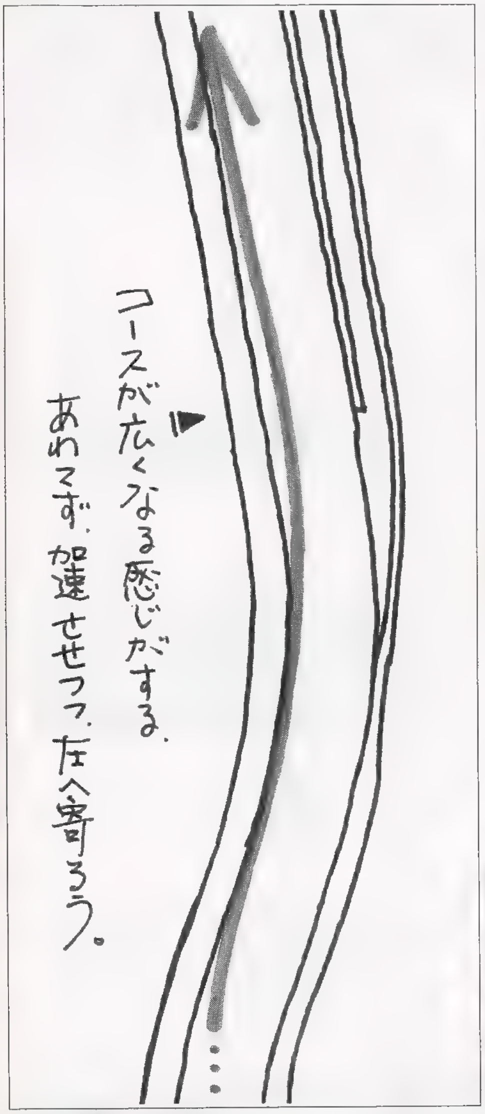


1周目から2周目へ。

最後の緩い左カーブを立ち上がったら、とにかく左寄りを走る。これは、第1コーナーの進入を、できるだけアウトから入りたいからであるが、ここで注意してほしいのは、メインストレートをしばらく走ると、コース幅が広くなること。これを忘れていると、コースが左に曲がっていると勘違いしてしまい、ハンドルを左に切ってしまうのだ。

このことをしっかり覚えておき、幅が広がることを考えたライン取りをしていくようにする。

とにかくストレートでは、スピードの落ちるようなことがないようにしたい。緊張感を緩めないように！



どんどん加速し、スピードがのった中で第1コーナーへ。

このときのスピード、1周目よりも高くなっているということを忘れないこと。

となれば変わるのは第1コーナーの入り方。

ほとんど同じラインになるのだが、少し強めに切り込むことで、スピード調整をしてやればいい。怖いのは、強く切り込むことで起こるテールのズレ。それに気をつけつつ力を加減してやろう。

そのスピードさえ合わせられれば、第2コーナーは同じ作業となる。

さて、どこまでこのコースを攻めることができるかな。

さてさて次回は最終戦！もっと走り込まにゃ〜！



COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 ☎03-3370-2720

〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28 ■資料請求は、お気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲームアーティスト養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲームコンピューターグラフィック、ゲームキャラクターデザイナー、アニメーションアーティスト志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00~4:00 PM6:30~9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

CD-ROMマルチメディア映像クリエイター養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	マッキントッシュを使用しながら、将来マルチメディア業界を先導しようという志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。

3D&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強するゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

※単科コースについては土曜日週一回コースも設定されています。単科コースの期間設定は基本的に6ヶ月ですが初心者と経験者の違いによって、期間設定を変えてあります。詳しいことは、パンフレット請求の上、お確かめ下さい。

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座

- ■BASICゲームプログラミングコース
- ■C言語ゲームプログラミングコース
- ■アセンブラゲームプログラミングコース
- ■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座

- ■サウンドコンポーザーコース

大阪ゲームデザイナー学院

- ■ゲームデザイナー養成講座
- ■ゲームアーティスト養成講座
- ■ゲーム企画・シナリオライター養成講座

(各科全日1年・2年制)

只今、入学願書受付中!
☎06-882-4980

おめでとう!



サウンドクリエイター養成講座
1年コース1期生
坂根 尚樹くん

1年間頑張って勉強してきた結果、サウンドコンポーザとしてゲーム会社に就職できました。1年間はあっという間ですが、授業の内容は大変密度が濃く、真剣に取り組めば誰でも必ず実力がつきますし、就職もできると思います。

★上京希望者には、年間26~32万円で下宿先紹介できます。



1997年4月生学校見学会実施中!



ゲームデザイナー養成講座(全日2年制)
第1期生
飯田 周太郎くん

この度、コナミ株式会社に採用していただきました。自分の制作した作品で合格できて、とても嬉しく思います。私は、高校まで一度もプログラミングの勉強をしたことがなく、この学校に入学してから初めて勉強しました。1人1台の環境で、朝から晩までコンピュータに触って勉強できるので、早いペースで技術が修得できます。やはり一番大切なのは「自分で頑張る」という姿勢です。そうすれば即戦力として通用する実力が身に付き、必ず就職できると思います。



ゲームデザイナー養成講座(全日2年制)
第1期生
菊池 宏くん

以前より、ゲーム業界で活躍したいと考えていた私は、この学校のゲームデザイナー養成講座全日制2年コースに入学しました。新聞奨学生だったので仕事との両立が大変でしたが、努力の甲斐があって、初めは何も知らなかった私もゲームソフト会社にプログラマーとして入社することが出来ました。この学校では非常に高いレベルまで教えてくれるので、やる気と目的さえあれば、ゲーム会社への就職は必ずできると思います。皆さんも、頑張って私の後についてきてください。

<姉妹校>'97年4月開講!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6
TEL.06-882-4980(代)
※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

コミック注文書

貴店TEL（　）
FAX（　）

書名	冊数
速攻生徒会② 定価500円 小川雅史	冊
コンティニュー？ 定価680円 ひさの珊瑚	冊
ヴァンパイアハンター② 定価850円 藤田丈士	冊
カプコン美少女戦士コミックアンソロジー③ 定価780円	冊
ネオジオギャルズコミックアンソロジー③ 定価780円	冊
ストリートファイターZERO② 定価550円 中平正彦	冊
出たな！ツインビー③ 定価850円 吉崎観音	冊
ギース・ハワード外伝 定価850円 天獅子悦也	冊
KOF'96外伝⑤ 定価580円 鷹岬諒	冊
ゲーパロ4コマグランプリ⑧ 定価580円	冊
サムスピ天草降臨コミックアンソロジー 定価780円	冊
餓狼伝説スペシャル① 定価980円 MONDO恵	冊
ストZERO2コミックアンソロジー 定価780円	冊
鉄拳2② 定価850円 式田典史	冊
スーパーリアル麻雀PVIコミックアンソロジー 定価780円	冊
ラストブロンクス コミックアンソロジー 定価780円	冊
ねこぱかアンソロジー② 定価780円	冊
サイキックフォースアンソロジー 定価780円	冊
VIS♥KISSパーティ 定価780円	冊
ワールドヒーローズ2⑤ 定価850円 雑君保プ	冊
ゲームギャグ1Pコミック カプコン編 定価580円	冊
ゲームギャグ1Pコミック SNK編 定価580円	冊

月　日

株式会社　新声社

書店（帖合）印

部数　冊

ゲーメスト単行本

書名	定価
ストII　波動拳の謎	定価980円
餓狼伝説の謎	定価980円
侍魂の謎	定価980円
ワールドヒーローズの謎	定価880円
龍虎の拳の謎	定価880円
豪血寺一族の謎	定価880円
KOF'94の謎	定価880円
真侍魂の謎	定価880円
ヴァンパイアの謎	定価880円
スーパーリアル麻雀のひみつ	定価880円
ヴァンパイアハンターの謎	定価880円
餓狼伝説３の謎	定価880円
鉄拳の謎	定価880円

ゲーメストZ文庫

書名	定価
ヴァンパイアハンター外伝 ～紅い月の魔女～ モリガン編	定価570円
ストリートファイターII（外伝）ウルティメット・タワーズ①	定価590円
幻想神話ラスト・ラグナロク①	定価590円
ヴァンパイアハンター外伝 ～終わらない春～ レイレイ編	定価580円

●お求めの本に○を

◆GAMEST◆2月28日号プレゼント◆

◆ゲーメスト２月28日号のアンケート用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選で、196ページのプレゼントをさしあげます。表側に希望する賞品の番号をご記入ください。締め切りは２月28日（消印有効）。

1:今号で面白いと思った記事は何ですか?3つまで答えてね!
〔　　　　〕〔　　　　〕〔　　　　〕

2:今号でつまらないと思った記事は何ですか?その理由も教えてください。
〔　　　　〕

3:今号の攻略記事で一番役に立った記事は何ですか?
〔　　　　〕

4:もっとたくさんのページで攻略してほしい、または全然誌面に載っていないから次は記事を掲載してほしい、というゲームは何ですか?
〔　　　　〕

5:今、熱中しているゲームは何ですか?〔　　　　〕

6:早くプレイしてみたいゲームは何ですか?〔　　　　〕

7:ゲーメストの攻略内容はどのようにしてほしいですか?
①もっと詳しく　②もっと早く　③もっと初心者でもわかりやすく
④もっと上級者向けに　⑤その他（　　　　）

8:今号のアイランド掲載の文字･イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか?記号を記入して下さい。〔　　〕〔　　〕

9:あなたのご意見をご自由に(P.N.　　　　)
アイランドへの投稿もどーぞ。

ご協力ありがとうございました。

キリトリ線

対戦アイランドではお便りを大募集中！▼レッツゲーセン！▼みんなで悩もう＆答えましょうの各コーナーへの投稿はもとより、イラストも受けつけ中なのでひとつヨロシク!!

キリトリ線

ビデオ用注文書

貴店印

商品	数量
スーパーストリートファイターIIX 定価 7,000円	本
KOF'94 定価 6,500円	本
真サムライスピリッツ 定価 4,800円	本
バーチャファイター2 定価 4,800円	本
ヴァンパイアハンター 定価 4,800円	本
餓狼伝説3 定価 4,800円	本
ストリートファイターZERO 定価 4,800円	本
KOF'95 定価 4,800円	本
侍魂 斬紅郎無双剣 定価 4,800円	本
マーヴル・スーパーヒーローズ 定価 4,800円	本
ストZERO2ライブ・オン・ザ・バトル 定価 5,800円	本
バトルガレッガ 定価 5,800円	本
サイキックフォース 定価 5,800円	本
KOF'96 定価 4,800円	本
X-MEN vs. STRET FIGHTER 定価 5,800円	本

お名前	
お電話	
条件	買切

年　月　日

株式会社　新声社

コミック注文書

貴店TEL（　）
FAX（　）

部数　　冊

条件

書名

担当者

回　巻

定価

月　日

株式会社　新声社

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社　新声社

対戦アイランド係

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（　）歳 性別（男・女）
□□□-□□ ※都道府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　）	

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社　新声社

ゲーメスト編集部行

（2月28日号）

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（　）歳 性別（男・女）※
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　） ※都道府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　）	
ご希望の賞品名とその番号	
ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？※ ①書店 ②ゲームセンター ③コンビニ ④その他	

※の部分は○でお囲みください

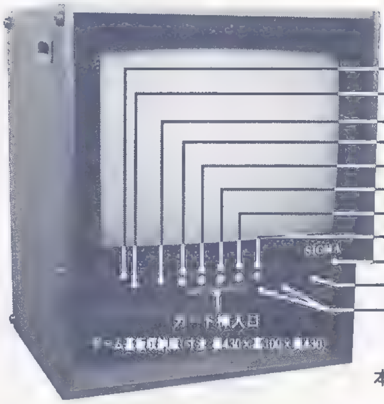
ゲーセン基板の最終兵器V－9

バーチャもOK！

資料ご希望の方は
80円切手2枚を
同封の上、V9係まで
お申し込みください。

型番Ｖ－９　￥99,800

V－9は直接販売しかしておりませんのでご注文は
直接当社にお申し込みください。



本体寸法：横480×高560×奥430

Ｖ－９の特徴

＊モニター、コントロールBOX、ゲーム基板収納庫の一体化により場所を取りません。接続が簡単です。Ｖ－９にΣ8000とゲーム基板を接続するだけです。
＊モニター調整に必要なＶＲを前面につけていますので調整が非常に簡単にできます。
＊5V/15Aの電源パックを使用していますので大電流の必要なバーチャ等のゲーム基板もＯＫです。
＊ゲーセンの19インチモニターを使用していますので今までみたいにゲーム基板によってテレビに映らないという問題もありません。
＊縦置き、横置き可能ですので縦スクロールのゲームも問題ありません。
＊RGB21入力がありますのでサターン、プレステ、スーファミ等のRGBコードが使用できます。

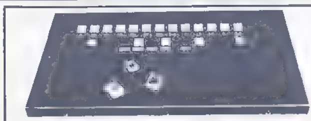


ＡＶ－5000の特徴

＊ゲーム基板をテレビに映す装置です。
＊テレビのビデオとオディオに接続するだけですから簡単です。
＊くっきりと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応（別売のS端子が必要）
＊超小型（縦125×横200×奥95）

型番AV-5000　￥26,000

付属品：テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本
注意：本体だけでは使用出来ませんので別売りのΣ8000が必要です



大型マージャン用パネル

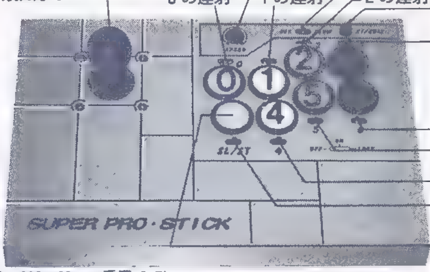
コントロールボックスに差し込むだけでOK（接続コード付）
型番MST-8　￥9,800（350×200mm）

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
R&K 052(732)3874／イエローバッグ 075(343)4860
宇宙堂 052(916)1407／ゲームファンタジー 0284(62)6926
クエスト0276(63)4766／ソフトショップマリオ0263(36)5536
㈱TAMAYA 03(3323)9911／テクナート 06(643)7641
トライ 03(5295)0667／メッセサンオー 03(3255)3453
ハッピー商会 0798(71)2910／ロータスプレス 03(3760)6630

☆☆別売コード☆☆
ＲＧＢ21コード…… ￥3,500
ＲＧＢ15コード…… ￥5,000
Ｓ端子コード……… ￥2,500
ＶＨＦコード……… ￥2,000

☆☆便利な1.5m延長コード☆☆
ＲＧＢ21延長コード…… ￥5,000
ＲＧＢ15延長コード…… ￥5,000

SW設定。同時押しSW設定自由自在のPRO･STICK



寸法 320×220×30㎜　重量 1.5kg

型番 Σ-8000TB　￥15,800

注意：本体だけでは使用できません
別売りのコードが必要です。

別売コード



Σ8000専用

＊スーパーファミコン用コード(型番SF)………… ￥4,000
＊ネオ用コード(型番N)………… ￥2,500
＊メガドライブ用コード(型番MD)………… ￥4,000
＊２ボタン専用PCエンジンコード(型番PC２)…… ￥2,000
＊６ボタン専用PCエンジンコード(型番PC６)…… ￥4,000
＊マスターシステム用コード(型番MM)………… ￥2,000
＊パソコン用コード(型番PP)………… ￥1,500
＊コントロールBOX接続用コード(型番AS)………… ￥2,500
＊サターン用コード(型番ST)………… ￥4,000

＊＊＊＊＊新製品＊＊＊＊＊
プレステーション用コード　￥4,000
（注意）マルチタップには対応していません

Σ-8000TURBOの特徴

＊別売のコードを差し替えるだけで、サターン・スーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジン・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。
＊すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバッグンです。
＊連射スピードを連続的に変えることができます。
＊金属ケースならではの重量感と安定感があります。

お申込方法

＊商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番を書いてハガキか、又は、お急ぎのかたはお電話でお申し込み下さい。
＊商品到着後１週間以内なら返品自由です。なおその場合配送料はお客様負担になります。
＊アフターサービスは完全ですから安心してご使用出来ます。
＊送料は全国一律600円です。
＊代金は商品と引き換えにお支払い下さい。

〒673-05兵庫県三木市志染町広野5-293
シグマ電子通販部
TEL.0794(84)0476／0794(85)1933
FAX.0794(85)6577
営業時間 12～21時

便利な分割払いもやってます!!

LOTUS PRESS GAME WORLD

その場で賢い買い物ができます。もちろん、通販のクレジットもOK!ボーナス一括、最長36回までOK!

アーケード基板

ランタナサーガ	¥15,000
奇々怪々	¥10,000
ニュージーランドストーリー	¥5,000
大旋風	¥5,000
ヘビーユニット	¥7,000
ニンジャキッズ	¥8,000
サイキックフォース	¥43,000
サイキックフォースEX	¥48,000
キャッスルドラゴン	¥6,000
ヴォルフィード	¥10,000
ルナーク	¥10,000
ハットリス	¥2,000
ライディングファイト	¥20,000
Dr.トッペル探検隊	¥7,000
レイストーム	¥98,000
■F3カートリッジ	
・バブルメモリーズ	¥15,000
・ダライアス外伝	¥5,000
・バブルシンフォニー	¥2,000
・ハットトリックヒーロー'95	¥1,000
・クイズシアター	¥2,000
・エレベーターアクションリターンズ	¥5,000
・あっかんべーだー	¥3,000
・パズルボブル2	¥5,000
・逆鱗弾	¥5,000
・パズルボブル2X	¥15,000
・究極タイガーII	¥5,000
[テクモ]	
がんばれギンくん	¥9,000
サンダードラゴン	¥9,000
サンダードラゴン2	¥25,000
スーパーピンボールアクション	¥8,000
ジェミニウィング	¥8,000
闘姫伝承	¥38,000
ワールドカップ90	¥2,000
ワールドカップ94	¥5,000
[アイレム]	
海底大戦争	¥30,000
アンダーカバーコップス	¥25,000
ボンバーマンワールド	¥18,000
R-TYPE	¥12,000

ジオストーム	¥25,000
ガンフォース	¥9,000
ボンバーマン	¥5,000
ドラゴンブリード	¥8,000
トンマ	¥8,000
最後の忍道	¥18,000
R-TYPE II	¥12,000
メジャータイトル	¥7,000
メジャータイトルII	¥8,000
イメージファイト	¥10,000
[アトラス]	
豪血寺一族	¥10,000
豪血寺一族2	¥20,000
豪血寺一族外伝	¥30,000
STG	¥4,000
ポラックス	¥5,000
[エスエヌケイ]	
バトルフィールド	¥8,000
ゴールドメダリスト	¥3,000
スカイソルジャー	¥8,000
原始島	¥8,000
■MVSカセット	
・キングオブファイターズ'95	15,000
・キングオブファイターズ'96	43,000
・リアルバウト餓狼伝説	¥15,000
・サムライスピリッツ	¥1,000
・真サムライスピリッツ	¥4,000
・サムスピ斬紅郎無双剣	¥6,000
・龍虎の拳外伝	¥5,000
・天外魔境真伝	¥8,000
・ファイターズヒストリーダイナマイト	¥2,000
・ソニックウィングス3	¥15,000
・ギャラクシーファイト	¥6,000
・クイズ迷探偵	¥3,000
・ステークスウイナー	¥5,000
・ミューティションネーション	¥3,000
・ビューポイント	¥8,000
・ぐるりん	¥3,000
・風雲黙示録	¥5,000
・作戦名ラグナロク	¥5,000
その他あります	¥800ヨリ

[セイブ]	
雷電	¥18,000
雷電II	¥45,000
雷電DX	¥55,000
バイパーフェイズ ワン	¥55,000
ゼロチーム	¥29,000
セイブカップサッカー	¥3,000
[ユーピーエル]	
宇宙戦艦ゴモラ	¥9,000
アトミックロボキッド	¥6,000
[ビデオシステム]	
ソニックウィングス	¥8,000
F1ドリーム2	¥2,000
スパイナルブレーカー	¥3,000
スーパーバレーボール91	¥5,000
パイプドリーム	¥3,000
[彩京]	
戦国ブレード	¥68,000
ガンバード	¥20,000
ストライカーズ1945	¥55,000
[パズルその他]	
上海	¥3,000
上海III	¥18,000
上海II	¥20,000
スーパー上海	¥8,000
ぱづり	¥5,000
マジカルエラーを探せ	¥2,000
ロジックプロ	12,000
五月陣戦	¥4,000
[その他]	
サボテンボンバーズ	¥8,000
特殊部隊UAG	¥15,000
エクストリームダウンヒル	¥10,000
キール&ルーシー	¥9,000
燃えよゴンタ	¥9,000
サンダー&ライトニング	¥5,000
ハイパーデュエル	¥12,000
大王	¥29,000
スーパーイーグルショット	¥5,000
アグレス	¥2,000
へべれけのぽぷ~ん	¥5,000

レッスルフェスト	¥1,000
ハチャメチャファイター	12,000
ジュジュ伝説	¥5,000
セルフィーナ	¥5,000
プリメーラ	¥5,000
ワールドラリー	¥19,000
カベール (P無)	¥5,000
その他リスト以外にも有ります。	
[クイズ]	
学園パラダイス	¥1,000
熱答クイズチャンピオン	¥1,000
クイズ地球防衛軍	¥3,000
アテナのハテナ	¥2,000
クイズ その他有ります。	
[麻雀]	
着せかえ麻雀	¥10,000
恋のマジックポーション	¥3,000
卒業証書	¥5,000
カフェタイム	¥3,000
麻雀フライデー	¥3,000
懲りない面々	¥1,000
麻雀 遊戯	¥3,000
麻雀 激写	¥3,000
ねるとん牌鯨団	¥1,000
お雀子館	¥1,000
麻雀 大予言	¥1,000
ねらえ!トップスター	1,000
アイドル麻雀	¥1,000
タロット麻雀	¥1,000
麻雀やるならやらねば	¥2,000
ハイパーリアクション	¥8,000
パニックスタジアム	¥2,000
プリンセスリーグ	¥3,000
パチンコ物語	¥1,000
グッとE雀	¥5,000
麻雀カルチャースクール	¥2,000
麻雀学園	¥2,000
ファイナルロマンス	¥8,000
スーパーリアル麻雀PIII	¥8,000
スーパーリアル麻雀PIV	¥10,000
スーパーリアル麻雀PV	¥10,000



コミック劇場	¥3,000
麻雀 極	¥5,000
ごっつええ感じ	¥3,000
サーキットの女豹	¥2,000
レモンエンジェル	¥7,000
七次元の妖精達	¥2,000
麻雀革命	¥1,000
麻雀キャンパスハンティング	¥1,000
麻雀 同級生	¥15,000
麻雀 ファンクラブ	¥2,000
麻雀 私生活	¥2,000
スーチーパイスペシャル	¥5,000
麻雀 そのほか有ります。	

この他基板は豊富に用意してあります。

※価格は変動することがあります。必ず確認して下さい。

営業時間 AM10:30~PM7:00

TEL.03-3770-2731
FAX.03-3770-2880



LOTUS PRESS GAME WORLD

翌日商品がおてもとに

日本全国早くて便利なコレクトサービスをご利用ください。

商品代金と商品の引き替えシステム

アーケード基板

[カプコン]

ストZERO2	TEL
ストZERO	TEL
マーヴルスーパーヒーローズ	TEL
D&Dシャドーオーバーミスタラ	TEL
19XX	TEL
サイバーボッツ	¥39,000
ヴァンパイアハンター	¥35,000
X−MEN	¥35,000
パワードギア	¥28,000
スーパーマッスルボマー	¥28,000
ヴァンパイア	¥28,000
エイリアンVSプレデター	¥55,000
ダンジョンズ&ドラゴンズ	¥55,000
スーパーストⅡX	¥28,000
スーパーストⅡ	¥28,000
闘神伝2	¥28,000
スターグラディエーター	¥48,000
ストリートファイターⅡダッシュ	¥7,000
ストⅡ'ターボ	¥8,000
ナイツオブザラウンド	¥14,000
ぷにっきいず	¥5,000
キャプテンコマンド	¥17,000
チキチキボーイズ	¥16,000
バース	¥23,000
X-MENvsストリートファイター	TEL
マッスルボマー	¥8,000
殿様の野望Ⅱ	¥5,000
天地を喰らう	¥20,000
USネイビー	¥15,000
ロストワールド（P無）	¥35,000
ファイナルファイト	¥15,000
虎への道	¥10,000

■CPSⅡカートリッジ

・ストZERO2	¥16,000
・ストZERO	¥5,000
・マーヴルスーパーヒーローズ	¥27,000
・ダンジョンドラゴン2	¥48,000
・19XX	¥39,000
・サイバーボッツ	¥23,000
・ヴァンパイアハンター	¥9,000
・パワードギア	¥18,000
・X−MEN	¥9,000
・スーパーマッスルボマー	¥10,000
・ヴァンパイア	¥5,000
・エイリアンVSプレデター	¥30,000
・ダンジョンズ&ドラゴン	¥35,000
・スーパーストⅡX	¥3,000
・スーパーストⅡ	¥1,000
・X-MEN vs ストリートファイター	TEL

[ジャレコ]

ゲーム天国	¥28,000
湾岸戦争	¥28,000
天聖龍	¥8,000
破兆	¥8,000
P−47	¥8,000
・ゲーム天国	¥2,000
・湾岸戦争	¥2,000

[バンプレスト]

セーラームーン	¥29,000
戦国エース	¥18,000
マジンガーZ	¥13,000
アクウギャレット	¥39,000
マクロスⅡ	¥13,000
マクロス	¥13,000
隠忍	¥25,000
ドラゴンボールⅡ	¥18,000
ウルトラ警備隊	¥25,000
ウルトラマン	¥2,000
ガンダムEXレビュー	¥12,000
ウルトラ闘神伝説	¥3,000

[コナミ]

沙羅曼蛇2	¥32,000
サンダークロス	¥22,000
セクシーパロディウス	¥40,000
トキメキメモリアルパズル	¥58,000
究極戦隊ダダンダーン	¥37,000
少林寺への道	¥5,000
エスケープキッズ	¥15,000
タイムパイロット	¥17,000
グラディウスⅡ	¥24,000
極上パロディウス	¥40,000
ツインビーヤッホー！	¥35,000
パンクショット	¥3,000
進め！対戦ぱずるだま	¥15,000
出たな!!ツインビー	¥5,000
パロディウスだ！	¥5,000
トライゴン	¥15,000

■GX ロムキット

・ときメモ対戦ぱずるだま	¥38,000
・極上パロディウス	¥10,000
・ツインビーヤッホー！	¥3,000
・対戦ぱずるだま	¥3,000
・サラマンダ2	¥10,000
・セクシーパロディウス	¥18,000
・ドラグーンマイト	¥10,000
・ゴルフィンググレイツ2	¥1,000

[東亜プラン]

バツグン	¥28,000
達人	¥6,000
達人王	¥13,000
究極タイガー	¥7,000
スノーブラザース	¥7,000
Vファイブ	¥9,000
アウトゾーン	¥9,000
フービー	¥5,000
フィグゼイト	¥13,000
ヴィマナ	¥9,000
ドギューン	¥12,000

[ライジング]

疾風魔法大作戦	¥18,000

[ナムコ]

ダンシングアイ	¥138,000
鉄拳2 Bバージョン	¥110,000
アウトフォクシーズ	¥25,000
マッハブレイカー	¥38,000
ネビュラスレイ	¥19,000
ナムコクラシックVOL.1	¥19,000
ナムコクラシックVOL.2	¥48,000
ソウルエッジ	¥50,000
ソウルエッジⅡ	¥60,000
ディンクルピット	¥5,000
エメラルディア	¥2,000
ドラゴンスピリット	¥35,000
スーパーワールドコート	¥3,000
ナックルヘッズ	¥15,000
熱闘！激闘！クイズ島！	¥1,000
ギャラガ	¥8,000
ギャラガ88	¥15,000
マーベルランド	¥28,000
スーパーワースタ'95	¥5,000
スーパーワースタ'96	¥40,000
アサルト（P無）	¥38,000
ゼビウス3D／G	¥39,000
スティールガンナーⅡ	¥5,000
コズモギャングザパズル	¥3,000
グレートスラッガーズ	¥1,000
グレートスラッガーズ'94	¥1,000

[データイースト]

ウルフファング	¥20,000
グレートラグタイムショー	¥33,000
マジカルドロップ	¥13,000
マジカルドロップ+1	¥18,000
パーティートライ	¥5,000
スタジアムヒーロー	¥1,000
サイコニクスオスカー	¥15,000
S.R.D	¥9,000
ファイターズヒストリー	¥3,000
空牙外伝スカルファング	¥45,000
ダイエットGO!GO!	¥8,000
ダンクドリーム95	¥29,000
バルダーダッシュ	¥18,000

[カネコ]

富士山バスター	¥8,000
大江戸ファイト	¥18,000
爆裂ブレイカー	¥9,000
グレート1000マイルズラリー	¥15,000

[セガ]

ぷよぷよ通	¥9,000
ぷよぷよ	¥5,000
テトリス	¥3,000
ずんずん教の野望	¥5,000
タントアール	¥3,000
イチダントアール	¥4,000
スタックコラムス	¥3,000

[タイトー]

究極タイガーⅡ	¥58,000
バブルボブル2X	¥63,000
逆鱗弾	¥53,000
パズルボブル2	¥63,000
あっかんべーだー	¥58,000
エレベーターアクションリターンズ	¥58,000
クイズシアター	¥58,000
ハットトリックヒーロー'95	¥58,000
バブルシンフォニー	¥58,000
ダライアス外伝	¥58,000
カイザーナックル	¥58,000
デッドコネクション	¥8,000
キャメルトライ（P無）	¥15,000
レイフォース	¥23,000
プランプポップ（P無）	¥15,000
アラビアンマジック	¥23,000
スペースインベーダーDX	¥3,000
メタルブラック	¥35,000
グリッドシーカー	¥19,000

KIC PANA TWIN（S対応）



本体……………… 38,000円
RGBケーブル……… 3,000円

シグマAV-5000（S対応）



AV-5000……………26,000円
Σ-8000ターボ…… 15,800円

ボードマスター（S対応）



本体………………… 48,000円

駅に近くなってもっと便利に!!

住所・電話番号が変更になりました。

JR恵比寿駅徒歩2分・地下鉄日比谷線徒歩1分

こちらは基板専門店になります。
以前の住所は家庭用ゲーム専門になってますのでお間違えなく。



初めての方大歓迎!!お気軽にTELください

㈱ロータスプレス

〒150 東京都渋谷区恵比寿西1-10-6 恵比寿ツインズ7F

★お知らせ★：このリスト以外にも色々あります。ぜひ在庫リストを請求してください。郵送またはFAXいたします。お電話・FAXお待ちしています。

PS：初心者のかたにはうれしい解説書もあります。

〈カプコン〉

ストリートファイターⅢ	予約受付中
ストリートファイターEX	TEL
ヴァンパイア第3作	予約受付中
D&D2	TEL
D&D	TEL

3P用4P用パネル&ハーネスを作っています。くわしくはTELにてお問合わせください。

ウォーザード	TEL
X-MENVSストリートファイター	TEL
クイズ虹色町の奇跡	TEL
エイリアンVSプレデター	TEL
サイバーボッツ	TEL
パワードギア	TEL
スーパーストⅡ	TEL
ストZERO2アルファ	TEL
ストZERO2	TEL
ストZERO	TEL
スーパーストⅡX	TEL
X-MEN	TEL
マーブルスーパーヒーローズ	TEL
スーパーマッスルボマー	TEL
スーパーパズルファイターⅡX	TEL
19XX	TEL
ヴァンパイア ハンター	TEL
ヴァンパイア	TEL
キャデラックス	18,000
パニッシャー	28,000
天地を喰らうⅡ	18,000
ストⅡ	8,000
ストⅡダッシュ	8,000
ストⅡ'ターボ	9,000
クイズ殿様の野望	2,000
クイズ三国志	2,000
ロックマンパワーバトル	8,000
バース	20,000
ストリートファイターⅠ	17,000
サイドアーム	8,000
クイズ&ドラゴンズ	5,000
大魔界村（本発売版）	38,000
ベースボール	3,000
ワンダー3	45,000
USネイビー	18,000
1941（本発売版）	40,000
1941（再販版）	32,000
1942	12,000
エリア88（本発売版）	40,000
チキチキボーイズ	22,000
マッスルボマーDuo	8,000

〈ナムコ〉

子育てクイズマイエンジェル	TEL
鉄拳3	TEL
ダンシングアイ	TEL
鉄拳2 Ver.β	TEL
ソウルエッジ2	TEL
ナムコクラシックVol.1	TEL
ナムコクラシックVol.2	TEL
ゼビウス3D／G	TEL
フォゾン	68,000
パックランド	28,000
バラデューク	25,000
リブルラブル	28,000
ネビュラスレイ	18,000
インディージョーンズ	25,000
ニューマンアスレチックス	12,000
熱闘！激闘！クイズ島	2,000
コズモギャングザパズル	3,000
フェリオス	65,000
源平討魔伝	35,000
ドラゴンセイバー	28,000
ドラゴンスピリット	45,000
妖怪道中記	18,000
ギャラガ88	25,000
スプラッターハウス	28,000
オーダイン	33,000
イシターの復活	88,000
ワンダーモモ	55,000
ティンクルピット	8,000
ナックルヘッズ	16,000
クラックス	5,000
モトス	45,000
マーベルランド	25,000
スーパーパックマン	28,000
ドルアーガの塔	54,000
グロブダー	28,000
マッハブレイカーズ	35,000
マッピー	15,000
パックアンドパル	45,000
スティールガンナー2（自作P付）	38,000
JリーグサッカーVシュート	5,000
グレートスラッガー	2,000
グレートスラッガー94	3,000
ドラゴンバスター	25,000
コズモギャングザビデオ	14,000
ギャラガ	15,000
ニューラリーX	48,000
アサルト（P付）	48,000
ゼビウス	12,000
ディグダグ	12,000

〈コナミ〉

ソーラーアサルト	TEL
ときメモ対戦ぱずるだま	TEL
グラディウスⅡ	25,000
グラディウスⅢ	28,000
ツインビーヤッホー！（サブ）	3,000
Qバート	43,000
スラムダンク（ケーブル付）	15,000
サッカースーパースターズ（ケーブル付）	52,000
ミスティックウォリアーズ	35,000
パロディウスだ！	5,000
ヘクシオン	6,000
メインスタジアム	2,000
ピットファイター	10,000
エイリアンズ	25,000
プーヤン	23,000
ゼクセクス	28,000
メタモルフォース	32,000
マーシャルチャンピオン	18,000
ガイアポリス	25,000

〈タイトー〉

G-ダライアス	TEL
ファイターズインパクト	TEL
サイキックフォース	TEL
レイストーム	TEL
レイフォース	24,000
スーパークイックス	8,000
スラップショット	5,000
クイズクレヨンしんちゃん	3,000
火激	5,000
地獄めぐり	8,000
達人	8,000
ライトブリンガー	33,000
バブルボブル	25,000
スーパーマン	15,000
エレベーターアクション	18,000
サイレントドラゴン	15,000
レインボーアイランド	25,000
サンダーフォックス	15,000
トップランキングスター	8,000
ウィズ	22,000
ナイトストライカー（P付）	78,000
ダライアス外伝（ロム）	8,000

〈セガ〉

バーチャファイター3	TEL
バーチャファイター2.1	TEL
ラストブロンクス	TEL
ファイティングバイパーズ	TEL
ソニックファイターズ	TEL
ST-V マザー	TEL
ST-V カセット色々有り	TEL
ザクソン	20,000
フラッシュポイント	5,000
タフターフ	4,000
モンスターレア	12,000
アッポー	17,000
スタックコラムス	3,000
シンドバットミステリー	38,000
シャドーダンサー	12,000
タントアール	3,000
コラムス	3,000
アウトラン	TEL
ゴールデンアックス2	33,000
フラワー	8,000
ダークエッジ	18,000

〈テクモ〉

デッドオアアライブ	TEL

ほしいなあと思っている方、ぜひお問合せください。

忍者龍剣伝	18,000
ワイルドファング	15,000
ガズラー	20,000
スイマー	20,000
ソロモンの鍵	45,000
雷牙	12,000
雷龍	9,000
雷電	18,000
クイズココロジー	2,000
クイズココロジー2	3,000
脳力向上委員会	8,000

〈データーイースト〉

ワンダープラネット	15,000
ドラゴンガン（P付）	28,000
対戦空手道（青春美少女編）	18,000
のぼらんか	25,000
タンブルポップ	8,000
空手道	12,000
ファイティングファンタジー	14,000
アクトフェンサー	8,000

〈カネコ〉

ジャッキーチェン	38,000
爆烈ブレイカー	8,000
富士山バスター	10,000

〈その他〉

ブレイゾン	3,000
豪血寺一族	8,000
豪血寺一族2	15,000
豪血寺一族外伝	20,000
オーマイガー！	3,000
EDF	8,000
ビッグストライカー	2,000
爆烈クラッシュレース	15,000
ソニックウイングス	9,000
スーパーフォーミュラ	3,000
闘神ブレイザーズ	12,000
パイプドリーム	5,000
五月陣戦	5,000
連珠貴族	5,000
キース&ルーシー	6,000
テラフォース	7,000
上海Ⅲ	18,000
バトルガレッガ	48,000
疾風魔法大作戦	18,000
ハイパーデュエル	18,000
マッドシャーク	22,000
XXミッション	15,000
ススメ！ マイルスマイル	12,000
オセロダービー	12,000
アンブッシュ	15,000
シャドーフォース	15,000
ダブルドラゴンⅡ	3,000
スノーブラザーズ	10,000
ドギューン	12,000
V-V	12,000
バッグン	18,000
フィグゼイト	10,000
達人王	18,000
ヘルファイア	10,000
バトルクロード	12,000
ガンバード	18,000
スティンガー	25,000
SDガンダムサイコサラマンダー	6,000
マクロス	15,000
ウルトラマン倶楽部	8,000
ガンダムEXレビュー	8,000
機動戦士ガンダム	5,000
ドラゴンボールZ	12,000
IQブロック	2,000
クイズチャンネルQ	1,000
クイズTV合衆国	1,000
アテナ	28,000
怒号層圏（Pなし）	18,000
アームドF	6,000
ジオストーム	18,000
R-タイプⅡ	12,000
R-タイプLEO	15,000
メジャータイトル2	6,000
エアデュエル	12,000
ボンバーマン	8,000
ボンバーマンワールド	20,000

(対戦ケーブル作ります
TELにてお問合せください)

X-マルチプライ	15,000
アンダーカバーコップス	25,000
ロードランナー帝国からの脱出	18,000
ぐっすんおよよ	6,000
迷宮島	6,000

〈麻雀〉

色々在庫有りますぜひ在庫リストを御請求ください

〈MVS〉

在庫色々有ります、ぜひ、在庫リストを御請求ください。

〈個人売買お手つだいコーナー〉

(売りたし)

あっかんべーだー（ロム）	3,000
麻雀レモンエンジェル	15,000
タートルズインタイム	30,000
(日本未発売)	
ツタンカーム	10,000
ディグダクⅡ	35,000

その他、ゲームグッズ等色々有ります。
ぜひリストを御請求ください

(さがしています)
ダーウィン4078
メタルソルジャーアイザックⅡ
ロストワールド（純正P付）
ミスターバイキング
忍者プリンセス
ファンタジーゾーン
グラディウス（ロム版）
ロジャーディーンの画集
ピングのゲームボーイソフト
浜田麻里のファーストライブツアーのパンフ
ブラックサバスの'81〜82頃の来日
コンサートのパンフ
コインジャーナルの'80〜'90のバックナンバー
森高千里の'90〜'94のカレンダー（美品）

☆個人売買のコーナーの御利用についてはTELにてお問合せください。よろしくお願いします。

全国通信販売！！！

- お支払いは便利なヤマトコレクトサービス（宅急便の代引）か現金書留です。
- コントロールボックス、筐体、ゲームパーツetc.各種取り扱っています（自宅でアーケードゲームをプレイするにあたっての細かい質問などにもがんばって応えていきたいと思います）。
- 初心者、大・歓・迎！！（これから始めようと思っている人、気軽にTELください）
- ハーネスだけの注文もOK！（できるかぎり何でもがんばって作ろうと思います）。
- 新作ゲーム、なんでも予約OK！

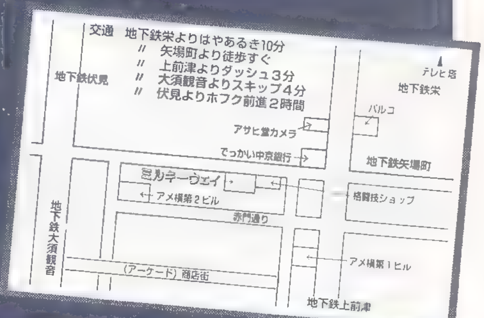
コントロールBOX 全機種有り！

マージャンパネルも有り！

筐体・大型物 取り扱い可！

中古はケースバイケースになります。まずはお電話下さい。

基板・コントロールBOX買取もガンガンやってます。まずお電話ください。



TEL.052-262-3295
FAX&るす電：052-262-2373
〒460名古屋市中区大須3-5-13ハセビル2F

営業時間
お店……11：00AM〜7：30PM
通販TEL…10：00AM〜10：00PM
毎週水曜日は定休日です

NICOS
ニコスカードがご利用できます

ミルキーウェイ
アーケードゲームショップ

筐体・基板・各種パーツ オール激安！

在庫2,000以上

リスト以外にも在庫多数あります。とにかくお電話下さい！

在庫リストのFAXサービスあります。お電話頂けば､お送りいたします。※表示価格は全て税別です

SNK



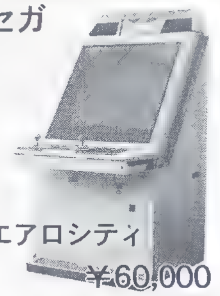
キャンディー18 ￥35,000

カプコン



ステイタス18 ￥35,000

セガ



エアロシティ ￥60,000

セガ



アストロシティ ￥120,000

SNK



MVS U4/25 ￥80,000

買取もガンガンやっています！ テレビゲーム筐体続々入荷！

ストライクガンナー	5,000
テクモワールドカップ’ 90	3,000
テクモワールドカップ’ 94	5,000
でろ～んでろでろ	20,000
ファイナルスターフォース	12,000
リムロッキンバスケットボール	3,000
闘姫伝承	38,000
雷牙	10,000

ナムコ

F／A	12,000
KLAX	2,000
アウトフォクシーズ	30,000
エメラルディア	3,000
ギャラガ（C）	5,000
ギャラクシアン（C）	10,000
グレートスラッカーズ’ 94	5,000
コズモギャングザパズル	5,000
コズモギャングザビデオ	10,000
スプラッターハウス	23,000
ゼビウス	35,000
ゼビウス 3D/G	68,000
ソウルエッジ Ver.2	45,000
タンクフォース	8,000
ダンシングアイ	68,000
ティンクルピット	6,000
トイポップ	58,000
ドラゴンスピリット	48,000
ドラゴンバスター	48,000
ナムコクラシックコレクションVol.1	30,000
ナムコクラシックコレクションVol.2	40,000
ニューマンアスレチック	12,000
ネビュラスレイ	15,000
パックマン（C）	12,000
バラデューク	38,000
プライムゴールEX	28,000
マッハブレーカーズ	18,000
マッピー	45,000
リブルラブル	68,000
ワールドコート	15,000
ワールドスタジアム’ 93	6,000
ワールドスタジアム’ 93激闘版	8,000
ワールドスタジアム’ 95	18,000
ワルキューレの伝説	60,000
鉄拳2 Ver. β	98,000
妖怪道中記	18,000

バンプレスト

SDガンダム サイコサラマンダー	3,000
SDガンダム ネオバトリング	4,000
アクウギャレット	38,000
ウルトラマン倶楽部	5,000
ゴジラ	8,000
スーパースラムス	15,000
ドラゴンボールZ	12,000
ドラゴンボールZ 2スーパーバトル	15,000
マクロス	8,000
マクロス2	10,000
マクロスプラス	78,000
マジンガーZ	20,000
機動戦士ガンダム	3,000
銃弾嵐	28,000
美少女戦士セーラームーン	35,000

ビデオシステム

F－1グランプリ	2,000
F－1グランプリⅡ	2,000
スーパーバレーボール’ 91	3,000
スーパーフォーミュラ	3,000
ソニックウイングス	8,000
ハットリス	3,000
ラビオレプス	8,000

東亜プラン

V．ファイブ	12,000
お天気パラダイス	15,000
タツジン	5,000
テキパキ	15,000
ドギューン	10,000
バツグン	32,000
フーピー	4,000
達人王	15,000

ネオジオ

ギャラクシーファイト	4,000
キングオブファイターズ’ 94	3,000
キングオブファイターズ’ 95	12,000
キングオブファイターズ’ 96	35,000
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	6,000
ステークスウィナー	18,000
ステークスウィナー2	38,000
ソニックウイングス2	15,000
ソニックウイングス3	25,000
パズルボブル	18,000
パルスター	12,000
パワースパイクス2	5,000
ビッグトーナメントゴルフ	10,000
フライングパワーディスク	5,000
マジカルドロップ2	18,000
ラストリゾート	5,000
リアルバウト餓狼伝説	12,000
ワールドヒーローズパーフェクト	5,000
わくわく7	68,000
作戦名ラグナロク	6,000
将棋の達人	10,000
神凰拳	15,000
痛快ガンガン行進曲	5,000
天外魔境真伝	6,000
得点王－炎のリベロ－	38,000
得点王3	10,000
忍者マスターズ	18,000
風雲スーパータッグバトル	58,000
風雲黙示録	6,000
龍虎の拳外伝	5,000

クイズ

カプコンワールド2	5,000
クイズ&ドラゴンズ	5,000
クイズ世界はSHOW BY ショーバイ	4,000
クイズ殿様の野望2	5,000
子育てクイズマイエンジェル	98,000
熱答クイズチャンピオン	5,000
熱闘！激闘！クイズ島	3,000
能力向上委員会	5,000

マージャン

スーチーパイスペシャル	12,000
スーパーマル禁版	13,000
スーパーリアル花札	23,000
スーパーリアル麻雀P-II	5,000
スーパーリアル麻雀P-III	10,000
スーパーリアル麻雀P-IV	12,000
スーパーリアル麻雀P-V	18,000
スーパーリアル麻雀P-Ⅵ	23,000
セーラーウォーズ	15,000
ファイナルロマンス	12,000
ファイナルロマンス2（ケーブル付）	18,000
ファイナルロマンスR（ケーブル）	58,000
プリティーセーラー18禁	18,000
卒業証書	18,000
着せかえ麻雀	40,000
同級生スペシャル	23,000
麻雀ハイパーリアクション	18,000
麻雀レモンエンジェル	15,000
麻雀極	15,000
麻雀同級生	18,000

その他

PANG3	20,000
STRAHL	15,000
XXミッション	5,000
アースジョーカー	5,000
アクロバットミッション	5,000
アテナのハテナ	5,000
おいしいパズルはいりませんか	3,000
オセロダービー	15,000
ガンバード	18,000
ギャルズパニック	8,000
ギャルズパニック4遊	58,000
ギャルズパニックⅡ	10,000
ギャルズパニックⅢ	38,000
グランドクロス	6,000
グレート1000マイルラリー	10,000
コンバットライブス	2,000
スーパーオセロ	3,000
スーパー上海	12,000
スカルファング	42,000
ススメマイルスマイル	23,000
ストライカーズ1945	68,000
ダイエットGOGO	5,000
タスクフォースハリアー	5,000
ダブルウイング	8,000
ダブルドラゴン	15,000
ダブルドラゴン3	8,000
だるま道場	5,000
ダンガー	5,000
チャイナタウン	15,000
テラフォース	8,000
ドリフトアウト’ 94	15,000
ドンデンラバー	38,000
ハチャメチャファイター	10,000
バトルガレッガ	45,000
へべれけのぽぷーん	4,000
ポンピングワールド	18,000
マジカルエラーを探せ	4,000
マジカルドロップ	12,000
ムーンクレスタ（C）	8,000
もうじゃ	28,000
ランバート	8,000
レッスルフェスト	3,000
ローラーゲームズ	3,000
ワールドラリー	5,000
逆転パズル番長	15,000
究極のオセロ	5,000
五月陣戦	8,000
五月陣戦2	15,000
鮫・鮫・鮫	8,000
疾風魔法大作戦	18,000
上海	5,000
上海 Ⅱ	20,000
上海 Ⅲ	10,000
戦国エース	15,000
戦国ブレード	68,000
大江戸ファイト	18,000
大牌砦	18,000
熱血高校ドッヂボール	12,000
牌砦	4,000
牌砦Ⅱ	5,000
牌砦Ⅱ 仇討外伝	6,000
爆裂クラッシュレース	18,000
飛翔鮫	8,000
琉球	5,000
連珠貴族	12,000

マザーボード

CPS－Ⅱ マザーボード	15,000
F－3 マザーボード	45,000
MV-1 FZ ハードキット	23,000
MV-1 B	38,000
ST-V マザーボード	48,000
メガシステム マザーボード	40,000

お支払い方法

- お支払は現金振込または､宅急便の代引でお願いします。
  ※但し､筐体は現金振込でお願いします。
- 入金確認後､即日発送致します。
  ※各種クレジットも取扱っております
- 金額は、すべて消費税別です。

振込先：あさひ銀行 浜松支店
普通1051829（株）エパトン

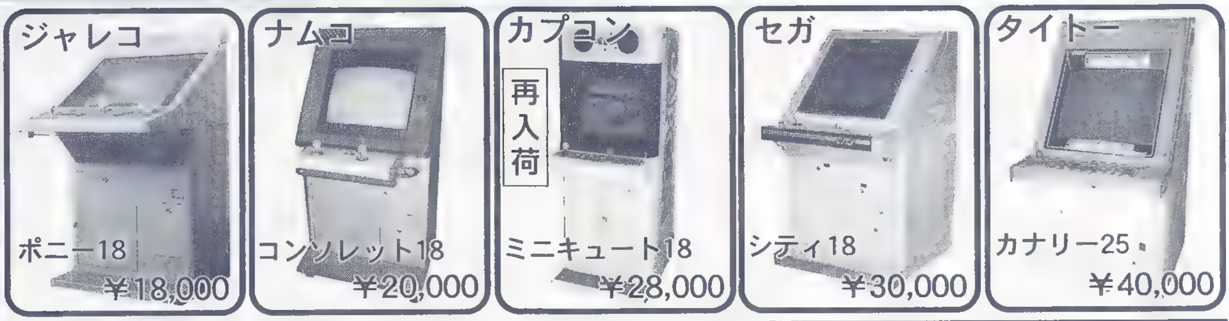
注意事項

- お申し込み日より7日間以内に入金がない場合は、キャンセルとさせて頂きます。
- 上記リスト以外にも続々と入荷しておりますので､お問合せ下さい。
- 価格はリストより変更している場合もございますので必ずお電話にてご確認下さい。
- 基板､パーツ送料はお客様御負担です。
- 大型機､送料は相談に応じます。
- 商品発送後のキャンセル､返品はできません。
- 18才未満の方は保護者の電話確認が必要です。

安い！ アーケード業者の通販部 安い！

☆お年玉ドッキリセールに、多数ご応募頂きまして有り難うございました。☆
ラッキーな当選者は、次号にて発表致します。

超



基板リスト（価格はリストより変更している場合もございますので、必ずお電話にてご確認下さい。） TEL 053 (466)7333

アイレム

R－TYPE	15,000
R－TYPE　LEO	13,000
ガンフォース	7,000
ぐっすんおよよ	5,000
ドラゴンブリード	15,000
フック	8,000
ボンバーマン	18,000
ボンバーマンワールド	25,000
メジャータイトル2	5,000
海底大戦争	28,000
最後の忍道	28,000
四川省Ⅱ	3,000
大工の源さん	5,000

アトラス

オーマイガー	3,000
ななめでマジック	3,000
豪血寺一族	4,000
豪血寺一族2	8,000
豪血寺外伝　最強伝説	26,000
首領蜂	40,000

カプコン　CPS Ⅱ　SUB

19XX	35,000
D&D　シャドーオーバーミスタラ	58,000
D&D　タワーオブドゥーム	30,000
X-MEN	15,000
X-MEN　VS　ストリートファイター	98,000
ヴァンパイア	5,000
ヴァンパイアハンター	12,000
エイリアンVSプレデター	28,000
サイバーボッツ	30,000
スーパーストリートファイターⅡ	3,000
スーパーストリートファイターⅡX	4,000
スーパーパズルファイターⅡX	48,000
スーパーマッスルボマー	8,000
ストリートファイターZERO	6,000
ストリートファイターZERO2	28,000
ストリートファイターZERO2アルファ	65,000
パワードギア	28,000
マーヴルスーパーヒーローズ	25,000
マッスルボマーDuo	10,000
ロックマン2　ザ・パワーファイターズ	48,000
虹色町の奇跡	68,000

カプコン

1942	7,000
F－1ドリーム	3,000
アンダーカバーコップス	24,000
キャプテンコマンドー	15,000
サイドアームズ	13,000
スターグラディエイター	58,000
ストリートファイター・ザ・ムービー	35,000
ストリートファイターZERO2アルファ（海外PCB）	68,000
ストリートファイターⅡ	25,000
ストリートファイターⅡ'	4,000
ストリートファイターⅡ'ターボ	5,000
ソンソン	18,000
バース	15,000
ハテナの大冒険	5,000
ファイナルファイト	13,000
ブロックブロック	6,000
ロックマン　ザ・パワーバトル	23,000
虎への道	12,000
戦場の狼（C）	12,000
大魔界村	25,000
天地を喰らう2	15,000
闘神伝2	28,000
魔界村	15,000
ウォーザード（PCB）	195,000

コナミ

THE　ハスラー	4,000
ガイアポリス	18,000
クォース	3,000
グラディウスⅡ	30,000
ゴルフィンググレイツ	12,000
ゴルフィンググレイツ2	28,000
サッカースーパースターズ（ケーブル付）	58,000
スラムダンク	30,000
スラムダンク2（ケーブル付）	58,000
セクシーパロディウス	38,000
だい好キッス	48,000
ツインビーヤッホー	30,000
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	78,000
ハイパーアスリート	48,000
ハイパーオリンピック	15,000
パロディウスだ	8,000
パンクショット	4,000
プレミアサッカー	5,000
ミスティックウォリアーズ	28,000
究極戦隊ダダンダーン	38,000
極上パロディウス	25,000
沙羅曼蛇	35,000
沙羅曼蛇2	35,000
出たな！！ツインビー	5,000
進め対戦ぱずるだま	48,000
対戦ぱずるだま	28,000

ジャレコ　メガシステム　SUB

P－47ACES	5,000
エンジェルキッス	5,000
グラティア（新品）	28,000
ゲーム天国	10,000
スーチーパイ2	6,000
テトリスプラス	10,000
流星雀士キララスター	8,000
湾岸戦争	6,000

ジャレコ

サイバトラー	8,000
ビックストライカー	3,000
ぶたさん	28,000

セイブ開発

セイブカップサッカー	8,000
バイパーフェイズワン	38,000
戦球	45,000
雷電	10,000
雷電DX	43,000
雷電Ⅱ	30,000

セガ　ST-V　SUB

イントロドンドン	15,000
ゴールデンアックス・ザ・デュエル	5,000
サンドアール	12,000
ダイナマイト刑事	58,000
デカスリート	38,000
バーチャファイター　キッズ	3,000
バーチャファイター　リミックス	3,000
ばくばくアニマル	3,000
ファイナルアーチ	10,000
ファンキーヘッドボクサー	8,000
プリクラ大作戦	38,000
プロ麻雀　極スペシャル	28,000
ペブルビーチ	8,000
上海万里の長城	20,000
水滸演武	3,000
蒼穹紅蓮隊	68,000

セガ

D・Dクルー	4,000
Jリーグ1994	5,000
M．V．P	1,000
イチダントアール	6,000
ウォーリーを探せ（P付）	5,000
クラッチヒッター	3,000
コラムス	5,000
コラムス2	3,000
シャドーダンサー	8,000
スタック・コラムス	4,000
ずんずん教の野望	12,000
ソニックブーム	5,000
ダークエッジ	18,000
ダイナミックC．C（P付）	3,000
タントアール	3,000
チャンピオンベースボール	3,000
テトリス	5,000
ドラゴンボールZ　V．R．V．S．	10,000
バーチャファイター2．1	158,000
バーニングライバル	8,000
ファイティングバイパーズ	128,000
ファンタジーゾーン	18,000
ぷよぷよ	5,000
ぷよぷよ通	8,000
フラッシュポイント	3,000
フリッキー	5,000
ブロックアウト	3,000
ブロックシード	3,000
ペンゴ（C）	23,000
ボトボト	3,000
モンスターレア	12,000
ライオットシティー	15,000
登龍門	5,000

タイトー　F-3 SUB

あっかんべーだ	5,000
エレベーターアクションリターンズ	10,000
カイザーナックル	5,000
ダライアス外伝	25,000
パズルボブル2	15,000
パズルボブル2X	18,000
ハットトリックヒーロー'95	5,000
バブルシンフォニー	8,000
バブルメモリーズ	18,000
逆鱗弾	10,000
究極タイガー2	12,000

タイトー

NBA　JAM	18,000
アルカノイド（P付）	5,000
エレベーターアクション	30,000
キックアンドラン	2,000
クライムシティー	5,000
サイキックフォースEX	58,000
スペースインベーダーDX	5,000
チャンピオンレスラー	3,000
トップランキングスターズ	8,000
ニュージーランドストーリー	10,000
ハットトリックヒーロー'93	5,000
バブルボブル	25,000
ファイターズインパクト	65,000
ヘビーユニット	3,000
ルナーク	5,000
レイストーム	78,000
レイフォース	42,000
レゾン	3,000
ワードナの森	10,000
奇々怪界	35,000
究極タイガー	8,000
忍者君　魔城の冒険	10,000

テクモ

Vゴールサッカー	6,000
がんばれギンくん	15,000
サンダードラゴン	6,000
スーパーピンボールアクション	3,000

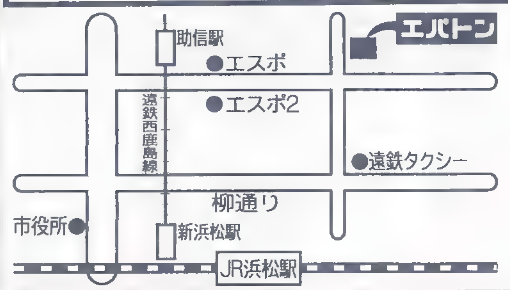
●ご注文
ご予約は
FAX及び留守番電話は、24時間受け付けています。
☎053-466-7333

営業時間／AM10:00～PM6:30
定休日／第1・第3土曜日
日曜日・祝祭日

基板から大型機・パーツまで各種取扱っています。

株式会社 エパトン

〒430静岡県浜松市新津町301-1
TEL053（466）7333（代）
FAX053（466）7334



12月15日現在

めざせハイスコア!!

'97年もスタートし、新たな気持でゲームをされているかと思います。今年もゲーメストをよろしくお願いします!

コスモランド ☆=0(5)

茨城県鹿嶋市宮中4−1−21 ☎(0299)84−1991

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ランテンファイターズ (デバステイター)	33,969,930	EASY	ALL (連)
2	ランテンファイターズ (ジャッジスピア)	33,679,960	EASY	ALL (連)
3	ランテンファイターズ (エイジス)	32,279,430	EASY	ラスボス (連)
4	レイストーム (R−GRAY)	10,336,300	EASY	ALL
5	レイストーム (R−GRAY 2)	15,534,300	EASY	ALL
6	バトルガレッガ (ガイン)	12,171,290	EASY	ALL
7	バトルガレッガ (チッタ)	9,140,060	EASY	ALL
8	バトルガレッガ (ボーンナム)	9,491,420	EASY	ALL
9				
10				

ギャレッソ津田沼店 ☆=0(37)

千葉県船橋市前原西2−15−16酒井ビル ☎(0474)74−4761

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	蒼穹紅蓮隊	34,626,978	HDK	ALL 3号機 ボム8
2	ライデンファイターズ	50,579,660	KLB−ALT−(た)	ALL JUDGESPEAR
3	パズルボブル3	90,325,120	KSD−チンクル	ALL ふつう
4	セガラリーチャンピオンシップ (上級)	2'11"27	ぎるはま(爆)	ランチャ完走
5	セガラリーチャンピオンシップ (チャンピオンシップ)	3'14"83	ぎるはま(爆)	ランチャ完走 コマンド未使用
6	ダンシングアイ	5,712,250	KSR−JPT井上 ダン(研)これから	ALL 2ミス
7	グラディア	7,211,560	ZKB−RIT8段	全2周 ALL
8	バーチャファイター3 (タイムアタック)	1'34"89	ELF	ALL AOI
9				
10				

モンテカルロ ☆=0(22)

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)23−2361

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ (ジャッジスピア)	43,465,320	SnRun Y	1cALL 連付
2	レイストーム (RG−2)	20,425,300	も???	1cALL 5機設定 残×3
3	侍魂天草降臨 (首切り破沙羅)(修)	5'41"20	水色時代♡ TAA−KY	1cALL 剣豪
4	侍魂天草降臨 (服部半蔵)(羅)	6'05"24	FAG 白半使用 刀が重い	1cALL 剣豪
5	侍魂天草降臨 (風間火月)(修)	7'41"76	へっぽい	1cALL 剣豪
6	ステークスウィナー2 (トリプルクラウン)(社)	31億6,690万円	おかべえin高崎	1cALL 17対戦17勝 オールレコード
7	ステークスウィナー2 (ウィンチェスター)(社)	31億6,690万円	おかべえin高崎	1cALL 17対戦17勝 オールレコード
8	ステークスウィナー2 (ダンスステップ)(社)	30億3,390万円	おかべえin高崎	1cALL 17対戦17勝 オールレコード
9	ステークスウィナー2 (オープンハート)(社)	30億3,390万円	おかべえin高崎	1cALL 17対戦17勝 オールレコード
10	バーチャファイター3 (アキラ)	2'29"51	遅いけど一応 V・こみひー	1cALL

ゲームプラザヴィクトリア ☆=0(47)

北海道札幌市南区澄川4条3−3−6 ☎(011)813−6025

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	セガツーリングカー チャンピオンシップ	2'51"520	AIP	ALL スープラ
2	デッドオアアライブ	2'32"40	QSR−リキさま!!	ALL ジャン、リー
3	ライデンファイターズ	39,472,310	QSR−リキさま!!	ALL 残×1 バイパーヴェイスワン
4	侍魂天草降臨	3'46"32	カニのじ	ALL 天草
5	対戦とっかえだま	1,896,500	バニラ最強団団員(改)	ALL あやめ
6	蒼穹紅蓮隊(連)	18,449,035	KRL−バイキン	6面 Ⓑ×5
7	バトルガレッガ	12,697,340	T3−吉村 聡	ALL チッタ
8	バトルガレッガ	14,510,770	T3−吉村 聡	ALL ボーンナム
9	バトルガレッガ	13,912,800	T3−吉村 聡	ALL ゴールデンバット
10	X−MEN VS ストリートファイター	1,908,500	外道園長	ALL ストーム セイバートゥースP2

八千代プレイランドカーニバル ☆=1(159)

千葉県八千代市八千代台東1−6−17 ☎(0474)85−2235

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	デッドオアアライブ (リュウ)	4'02"23	祝ファイヤー!	ALL
2	デッドオアアライブ (ザック)	4'04"35	懲りずにファイヤー!	ALL
3	デッドオアアライブ (ティナ)	4'46"15	嫌いだからファイヤー!	ALL
4	デッドオアアライブ (ザック)	3'57"76	夜ゲーでファイヤー!	ALL バーストモード
5	マクロスプラス (YF−21)	624,800	ファイヤー・バンサイ	4面
6	ソウルエッジver.Ⅱ (ソン・ミナ)	7'52"33	BRA (外人)	ALL
7				
8				
9				
10				

トミームナコ ☆=0(17)

群馬県高崎市本町3−69 ☎(0273)25−2906

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ウォーザード (タバサ)	3,652,800	SnRun−Y	ALL (連)
★	ワールドヒーローズ (ジャンヌ)	2,516,600	SnABN−ゴリ中嶋	ALL
3	戦国ブレード (翔丸)	1,403,800	ダメノス!	2−4 (連)
4	19XX (ライトニング)	17,309,800	使徒りや	ALL (連)
5	バトルガレッガ (ガイン)	16,520,280	DBL−MOL−NAI	ALL
6	バトルガレッガ (ノーマルキャラ)	100	ダメダメダメッス!!	死亡 (連)
7				
8				
9				
10				

NTK ☆=0(22)

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33−2271

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	わくわく7	22,154,100	AAB	1coinALL まるるん使用
2	セガツーリングカー チャンピオンシップ	2'45"818	J X W	トヨタスープラ MT使用
3	パズルボブル3	8,167,270	ODY 2号	1coinALL ふつうモード
4	パズルボブル3	26,726,730	ODY 2号	1coinALL 2.5モード
5	デッドオアアライブ	3'22"30	KAN	1coinALL かすみ使用
6				
7				
8				
9				
10				

ゲームセンターポパイ ☆=3(33)

東京都足立区綾瀬4−9−31 ☎(03)3620−4873

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	対戦とっかえだま	3,004,500	BaTTu	ALL 学園長ALL
2	対戦とっかえだま	2,620,800	BaTTu	ALL
3	ぷよぷよ3	193,403	BaTTu コーキ俺で勝負しろ!	ALL ふつう
4	侍魂天草降臨	6'10"96	IZU (橘いずみ) タカさん勝負して♡	1c ALL 羅刹右京 (白)
5	侍魂天草降臨	6'00"62	IZU (橘いずみ) FROM−V,'Z	1c ALL 羅刹幻十郎 (白)
6	侍魂天草降臨	6'14"75	RYU (岩崎 隆) FROM V,'Z	1c ALL 羅刹右京 (黒)
7	侍魂天草降臨	6'40"57	RYU (岩崎 隆) FROM−V,'Z	1c ALL 修羅蒼月 (白)
8	侍魂天草降臨	9'38"26	AMPⅡ FROM−SPACE	1c ALL 羅刹十兵衛 (白)
9	ライデンファイターズ	45,715,780	Ⓩ	バイパー 1面 (ALL)
10	ザキングオブ ファイターズ'96	784,500	RYU (岩崎 隆) 来年もこのチームだ!!	1c ALL 京・庵・紅丸

プレイーシティキャロット二荒店 ☆=2(17)

栃木県宇都宮市二荒町9−4渋田ビル1F ☎(028)634−0611

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ダンシングアイ	6,427,750	ZKB−RIT8段 (やるき0)	残0 ALL
2	ザ・キング・オブ・ ファイターズ'96	902,800	紅崎充竜久	1cALL テリー→アンディ・キム
3	ブロップサイクル	14,760	UWM	1cALL ストリートモード
4	侍魂天草降臨	9'00"58	下忍	1cALL 半蔵 修羅 剣豪
5	侍魂天草降臨	9'30"54	LCI	1cALL 幻十郎 修羅 剣豪
6	エイトフォース	6,333,020	ズームフライト 96くれー	1 6 ヒューガ連付 EASY設定
7				
8				
9				
10				

プレイシティ24 ☆=2(116)

北海道旭川市2条8丁目 ☎(0166)23−5089

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3 (アキラ)(同)	1'20"06	鉄友会 あむふ	ALL 段位 超人
2	バーチャファイター3 (ウルフ)(同)	2'11"50	ガーン!!BEL CPU強いっス	ALL 打ち切りゲー 一応新バージョン
3	侍魂天草降臨 (シャルロット)(連)	3'44"46	魔B党−K O	ALL (予)1分55秒96
★	スターグラディエイター (ビルシュタイン)(同)	1'56"54	あごう	ALL 先月送り忘れたスコア!
☆	わくわく7 (アリーナ)(連)(同)	42,993,100	あごう	ALL ラスボスミス 点効率ちょっと悪い
☆	デッドオアアライブ (カスミ)	1'50"28	SHADOW	ALL
7	デッドオアアライブ (バイマン)	2'36"85	SHADOW	ALL
8	デッドオアアライブ (ティナ)	3'10"90	SHADOW	ALL
9	デッドオアアライブ (ジャン・リー)	1'52"00	SHADOW	
10	ウォーザード (タバサ)	0	入荷2日目、対戦台	1人目

GAME in DAIEI ☆=0(35)

千葉県市川市南八幡4−1−7駅南ビルB1 ☎(047)376−9764

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ (JUDGE SPEAR)	47,377,330	NLB−ALT−(た)	ALL
2	マクロスプラス (VF−1)	1,048,300	B・K	5面
3	パズルボブル3	42,904,480	J・J	27R ひとりでパズル
4	対戦とっかえだま (ひろし&ひとみ)	2,128,300	OGP−鈴木四よ	第8戦
5	対戦とっかえだま (白河イ スター三世)	2,004,100	M・K−マドカ	第9戦
6	侍魂天草降臨 (天草史郎時貞)	6'10"24	KKN−鈴将	ALL 修羅
7				
8				
9				
10				

今市ゲームセンター ☆=0(14)

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21−1429

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	侍魂天草降臨	4'56"80	T. W	ガルフォード ALL
2	侍魂天草降臨	7'49"05	H S	リムルル ALL
3	侍魂天草降臨	8'52"83	BAG TIR	バサラ ALL
4	侍魂天草降臨	10'40"33	BAG TIR	蒼月 ALL
5	侍魂天草降臨	13'31"62	MR2	閑丸 ALL
6	わくわく7	18,367,300	TIR	ダンディー−J ALL
7	わくわく7	17,817,900	TIR	スラッシュ ALL
8	わくわく7	16,957,900	TIR	ティセ ALL
9	わくわく7	12,868,900	TIR	アリーナ ALL
10	パズルボブル3	113,086,030	AHO	2.5モード ALL

ゲームセンタードリーム ☆=0(41)

宮城県仙台市青葉区中央2−1−17東四ビルB1 ☎(022)224−1046

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル3 (2.5モード)	266,153,680	JDP YAS	ALL
2	わくわく7 (まるるん)	31,482,100	わく7研ぬるるんⒹ ('97も水谷優子)	ALL ノーミス 金P×7 P×17
3	わくわく7 (アリーナ)	29,513,100	あぷそ〜	ALL ノーミス
4	デッドオアアライブ (バーストモード)	2'02"16	BXY ルイン	ALL レイ・ファン
5	デッドオアアライブ (ノーマルモード)	3'48"06	EVE	ALL バイアン
6	19XX (ライトニング)	18,212,900	ジェニーオオタキXX	ALL 連付き
7	セクシーパロディウス (マンボ)	3,448,200	東北のぷよら〜	ALL 連付き
8	ライデンファイターズ (チェイサー)	44,421,020	パン屋	ALL 連付き
★	ストライカーズ1945 (スピットファイア)	2,153,900	パンストレッチ屋 (2周目運子)	ALL 連付き 1周114万
★	ガンバード (アッシュ)	2,155,500	戦国人	ALL 連付き 1周112.3万

君こそゲーメスト!

その1

集計	GAME		HI-SCORE	NAME	店舗
1回目集計	デッドオアアライブ		1′50″28（ノーマルモード、かすみ 使用）	SHADOW	プレイシティ24（北海道）
	パズルボブル3	ふつうモード	575,848,570	SOLID-S.S	個人申請ファンシティ（愛知）
		2.5モード	626,409,090	NCP-ねこん	オレンジペコ（愛知）
	セカンドアースグラディア		7,469,580	G.M.C.げえむのごんちゃん(連)使用	モンキーハウス本館（福岡）
2回目集計	ライデンファイターズ	ジャッジスピア	54,481,540	☆CAT'S-とき坊	アイリン夢空間（岐阜）
		エイジス	50,498,950	☆CAT'S-サトル	
		ビーストアロー	47,016,830	今日、可部線ですよねぇ(パ)	個人申請パリオ（広島）
		チェイサー	50,498,950	YGA-IBA	アイリン夢空間（岐阜）
		デバステイター	52,125,840	グラデューサー同盟DKT-GER(ま)	個人申請駿河台アリエス（東京）
		ライデンMK-II	44,861,370	S.N	アミューズメントスペースフジ（大阪）
	プリクラ大作戦	クララ	23,247,300	EMU-ALT-まい'ん	ジョイフルランドヒノーズ下井草&江古田（東京）
		キララ	18,366,500	ALT-KAI-XAN	
		グレイ	8,462,600	☆CAT'S-きみちゃん	アイリン夢空間（岐阜）
	サムライスピリッツ天草降臨		3′20″47（天草四朗時貞使用）	〆切日仕事休んで氷上&中川♡SSC-ぶい	荏原ゲームコーナー（東京）
	わくわく7		42,993,100（アリーナ使用）	あごう	プレイシティ24（北海道）
	セガツーリングカーチャンピオンシップ		2′41″491	SNQ	個人申請ゲームケーアンドハンドレッド（千葉）
3回目集計	ダンシングアイ		11,925,200	ケーユー	TILT神保町店（東京）
	風雲スーパータッグバトル		732,850	MIZ神-ZZ(か)	タウンスポットプレイランド（大阪）
	サイドバイサイド	初級	2′06″46	SNQ	個人申請ゲームファミー（千葉）
		中級	2′22″46		
		超上級	2′34″76	STG-MIC	個人申請ゲームスペースジャンボ（神奈川）
		弩級	3′19″06		
	アクアジェット		1′41″55（初級）	Legion-ホエホエ君	アミューズメントスペースフジ（大阪）

今回の開幕はテクモの3D格闘ゲーム、デッドオアアライブです。最北端の地北海道の格闘王SHADOW氏がトップに輝いています。
今回の使用キャラはかすみになっていますが、ジャン・リーもかなり速いタイムが出せそうです。バーストモードの申請も多いので次回からバーストモードも集計します。
パズルボブルシリーズ最新作パズルボブル3も今回から集計開始です。ふつうモードと2・5モードの2部門で集計しています。
両部門とも今までのパズルボブルシリーズで活躍してきたプレイヤーが顔を見せています。
次はジャレコの横スクロールシューティング、セカンドアースグラディアです。
初回から2周クリアが達成されています。
そして今回からキャラ別集計開始のライデンファイターズですが、各キャラとも高い点数が出揃っています。
中でもジャッジスピア（バイパーフェイズ1機体）は競争率が高く、激戦になっています。次回はエンデバーのスコアに期待しましょう。
そしてアトラスのプリクラ大作戦も今回からキャラ別集計開始です。クララで2000万突破のスコアがたたき出されています。かわいそうなのはグレイで、どうがんばっても点数はこれぐらいになってしまうようです。
点数システムがかなり考えられているわくわく7は、次回からキャラ別集計を開始します。みなさんの気合の入った申請をお待ちしています。
セガツーリングカーチャンピオンシップは前回同様SN

ゲームコーナーヤングパレス ☆＝0（24）

千葉県鴨川市横渚884－6 ☎(04709) 3－6431

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブファイターズ'96	1,106,400	IKA 皮ジャンジャンキー正義のケツ男	ALL テリー・アンディ・ジョー東
2	侍魂天草降臨	6′13″92	HARD－M・M	ALL 花諷院和狆（修羅）
3	侍魂天草降臨	6′53″60	HARD－HPI	ALL ガルフォード（修羅）
4	侍魂天草降臨	7′03″99	茶柱	ALL シャルロット（修羅）
5	パズルボブル3（ノーマル）	62,254,180	PRO－KEDS	
6	パズルボブル3（2.5モード）	257,656,030	PRO－KEDS	ALL
7	パズルボブル3（対戦）	1,619,090	マーティン	ALL
8	ストライカーズ1945（Bf109）	1,995,200	ILG－でんすけ	2－8
9				
10				

ゲームソニックビーム ☆＝0（2）

千葉県松戸市松戸1172－1 ☎(0473)60－2008

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	デッドオアアライブ（かすみ）	2′49″98	TMJ－ねこ丸	1cALL バーストモード
2	デッドオアアライブ（ゲンフー）	3′06″33	TMJ－ねこ丸	1cALL バーストモード
3	デッドオアアライブ（レイ・ファン）	3′15″18	HVP－CHON	バーストモード
4	ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	52,854,110	DAB・S	ALL(連)
5	マクロスプラス	2,235,560	YMN	2周 目3面(連)なし
6	蒼穹紅蓮隊	24,362,796	CKDF＝D－K バカにしていいです	屠竜 ST・6
7	バトルガレッガ	12,173,600	(ぶ)	ALL ボーンナム
8	ティンクルスタースプライツ	1,521,560	拝名・A・A・IRI	ALL ティンカー&リンカー
9	対戦とっかえだま	2,444,500	美津子さん最高♡(笑) SPD－水平すいか(ぶ)	クリアしただけ・・・
10	プロップサイクル（上級）	20,360	拝名・A・A・IRI	W－I－C、ALLパ

プレイランドスカイシアター ☆＝0（280）

埼玉県深谷市西島町2－20－25 ☎(0485)73－8667

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	侍魂天草降臨	6′50″51	LOVE2アニタ	1コイン ALL 風間火月
2	侍魂天草降臨	6′34″34	って言うか○○○がよね～！？クス !09	1コイン ALL タムタム
3	侍魂天草降臨	6′51″52	と・き・め・き♥ね！絹代ちゃんPSY－Z	1コイン ALL ナコルル
4	デッドオアアライブ	2′13″36	EXY－EX・ER	1コイン ALL かすみ
5	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,627,800	信じてます…って泣かないで…。PSY－Z	1コイン ALL 個性モード美樹原 愛
6	D&D®S.O.M	2,869,593	メガネッ子は…キ・ク・ゼ!!あれ！？NC30	1コイン ALL シーツ
7	デッドオアアライブ	2′23″90	片桐さんにときめき!?うっとり♥M・S・T	1コイン ALL かすみ
8	もうぢゃ	584,890	よかった断れなくてクス。え！？PSY－Z	Lv99 もしもモード
9	魔法大作戦	2,101,930	くるくるボカーン!!だめだぁ～!! !09	10面 ボーンナム
10	ウォーザード	入荷しました!!	しまったぁ～パスワードがちがうぞ～!!ハア…	

熊谷ガリバー ☆＝0（36）

埼玉県熊谷市筑波2－49－8ホーラム秋山ビル1F ☎(0485)21－7821

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	わくわく7	23,201,300	やっと出た D.A S	ALL [illegible] ノーミス
2	蒼穹紅蓮隊	26,073,159	サルシューターZKR	ALLEASY Ⓑ×9 屠竜
3	アクアジェット	1′44″85	すわるとつらい OZ	スタンダードコース
4	わくわく7	24,288,400	今回手抜きSNT新井	ALL まるるん ノーミス
5	スカルファング	16,532,800	レベル低いです ONKEL	ALLAUTO シフ使用
6	レイストーム	13,118,500	僕はヒキョウモノです ONKEL	RG－1 ランク0 5機設定
7	ライデンフィアターズ（ジャッジスピア）	37,361,290	クリアしただけです ONKEL	ALL (連)つき
8	デッドオアアライブ	4′19″96	クリアするだけならね 一浪	ALL かすみ
9				
10				

ゲームプラザコトブキ ☆＝0（7）

埼玉県浦和市白幡5－1－28 ☎(048)838－6631

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ダンシングアイ	8,788,600	車を洗うそれは洗車♡ KSM(恵)	ALL 16倍 15面で1ミス
2	ソウルエッジVer.II（ファン）(連)(同)	2′08″93	連射を変えたら・・・のび（大ボケ1号！）	ALL (予)1′37
3	侍魂天草降臨（右京）(連)	3′37″04	目にキス♥・・命中♡ KSM(恵)	ALL 羅刹
4	侍魂天草降臨（ナコルル）(連)	4′20″09	SHU	ALL 修羅
5	侍魂天草降臨（リムルル）(連)	6′08″21	ISM	ALL 修刹
6	侍魂天草降臨（牙神）(連)	6′20″81	SEパターン変更中♡ のび	ALL 修刹
7	侍魂天草降臨（シャルロット）(連)	6′59″31	今月は金が無い・・・のび	ALL 修羅
8	侍魂天草降臨（骸羅）(連)	7′16″49	だから次回に期待♥ のび	ALL 修羅
9	侍魂天草降臨（千両）(連)	7′36″03	RG－r1000	ALL 修羅
10	侍魂天草降臨（覇王丸）(連)	7′57″81	RG－r1000	ALL 修羅

ゲームコーナーフジ ☆=0 (225)

東京都葛飾区新小岩1−50−8 ☎(03)3652−0670

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ(ジャッジスピア)	53,623,570	DAB. S	ALL㊤ よーせー×4のがし
2	ライデンファイターズ(デバステイター)	49,192,230	グラディウサー同盟 DKT−GER㊕	ALL㊤ ミクラス×10
3	わくわく7(ダンディーJ)	24,792,700	G. M. C. ZFC. URA㊝	ALL㊤㊥
4	わくわく7(アリーナ)	19,607,600	GSM−YBK−つる	ALL㊤㊥
5	侍魂天草降臨(右京)	4'24"01	Kiku	ALL㊤
6	侍魂天草降臨(タムタム)	4'49"42	ザ・エックス 円満退社失業記念	ALL㊤ 気が狂って退社
7	レイストーム(R・GRAY 1)	16,187,800	ATC−KTL−N. F	ALL㊤
8				
9				
10				

TILT神保町店 ☆=1 (383)

東京都千代田区神田神保町2−14−4 ☎(03)3262−2823

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ティンクルスタースプライツ(メモリー女王)	2,234,471	メイデイプロジェクトJ(皿喰いマニヤ)	ALL 1点はバグです。
2	ティンクルスタースプライツ(ドケスベイ)	2,143,330	スーパースプライツ人	ALL
3	ティンクルスタースプライツ(アーサーシュミット)	1,985,260	スーパースプライツ人	ALL
4	ティンクルスタースプライツ(リアリーテイル)	1,608,720	スーパースプライツ人	ALL
☆	ダンシングアイ	11,925,200	ケーユー	ALL ノーミス ラス面Ⓡ
6	ギャロップレーサー(短距離)	7'42"35	サクヤマ北斗王	ALL
7	レイストーム(R−GRAY 1)	16,110,800	7面で大ケガ ATC−N. F	ALL
8	クレオパトラフォーチュン	999,999,990	メイデイ.㋚.MICの3名	ALL レベル1からスタート
★	タンクフォース	1,163,700	EL PAJARILLO	ALL ㊤なし 1ミス
10	テトリス	776,777	爆死王	LINES 777 おしい。

ゲームイントーヨコ北越谷店 ☆=0 (72)

埼玉県越谷市大沢3−6−12 ☎(0489)79−4320

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★	ソウルエッジVer. II	1'45"56	GKK−ろっど	ALL ヴォルド使用 ㊤㊥なし
★	マジカルドロップ2(ストーリーモード)	5,962,480	皆様のおかげです ZAC−Ristar	ストレングス使用 ALL ㊤付
★	セクシーパロディウス(ひかる)	6,571,400	ユング	ALL ㊤付 1周 191万
★	バトルガレッガ(ガイン)	17,144,110	DBL−MOL−NAI	ALL
★	鉄拳2 旧ver(キング)	1'15"65	GKK−ろっど	予48秒 ALL
★	レイブレーサー(最上級T・T)	1'34"929	GKK−ろっど	完走 ノーミス あと1.5秒
7	ストライカーズ1945(スピットファイア)	2,153,800	明日もお口はホームラン!オグリビー	ALL ㊤付 1周115万 残2
★	ストライカーズ1945(震電)	2,193,500	クリアしただけ	ALL ㊤付 残0 1周115.5万
★	キャノンダンサー	6,318,890	G. GET	ALL ㊤付 残2
★	ぷよぷよ通	1,004,908	勝田セガ閉店追悼記念 SPD−水無月愛理㋜	ALL Ⓑ708

ハイテク遊園ニュースター ☆=0 (4)

山梨県甲府市国母5−20−16 ☎(0552)28−8923

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	デッドオアアライブ	4'42"93	ラガー小峰	COINALL かすみ
2	クレオパトラフォーチュン	7,963,050	RJ	1コインALL
3	バーチャファイター3	2'39"45	ラガー小峰	ALL カゲ 5セットマッチ
4	バーチャファイター3	4,55"81	ラガー小峰	ALL ジェフリー 5セットマッチ
5	ダンシングアイ	1,477,500	Y. N	ALL
6	ライデンファイターズ	41,396,460	ぼちゃ	1コインALL 連無 ジャッジスピア
7	レイストーム	9,187,100	一番館サイコー	STAGE8 1号機
8	X−MEN vs ストリートファイター	1,339,900	坤龍	ALL ウルヴァリン &ジャガーノート
9	X−MEN vs ストリートファイター	1,211,500	坤龍	ALL ウルヴァリン &セイバートゥース
10	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	360,780	ミスターこぞう♡	ALL チン・イオリ・クラーク

荏原ゲームコーナー ☆=1 (420)

東京都品川区旗の台3−12−3 J・BOX 1F ☎(03)3781−4359

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	侍魂天草降臨(天草㊤㊥)	3'20"47	〆切日仕事休んで氷上&中川♡SSC−ぷい	ALL らせつ ㋮1'57"
2	侍魂天草降臨(半蔵㊤㊥)	3'46"10	西小山 源治 ver. II	ALL 本当はぷい
3	侍魂天草降臨(ガルフィード㊤㊥)	4'40"42	南中山 竜五郎 ver. II	ALL 本当はせり
4	侍魂天草降臨(タムタム㊤㊥)	4'34"68	スキスキチャムチャム大作戦♡㊙STR	ALL
5	侍魂天草降臨(破沙羅㊤㊥)	5'15"02	千葉麗子写真集発売記念♡MIS㊥リカ	ALL
6	侍魂天草降臨(骸羅㊤㊥)	5'36"24	ダメ人間大作戦㊙の人	ALL
7	侍魂天草降臨(覇王丸㊤㊥)	5'52"89	IGA㊝	ALL
8	デッドオアアライブ(かすみ)	2'17"08	97年はハニーフラッシュでGO♡MIS㊥	ALL
9	ワイングディングヒート(初級)	1'43"330	EGC−㊁MKZ	完走
☆	ワイングディングヒート(上級)	2'31"313	JAG−OYA−G	完走

池袋プレイランドラスベガス ☆=1 (71)

東京都豊島区西池袋1−22−4 ☎(03)3982−1817

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ティンクルスタースプライツ	2,550,640	KPL NEK	ALL 残0 メモリー女王
2	ライデンファイターズ(ジャッジスピア)	53,436,440	DAB. S	ALL 6面ボスで1ミス
☆	蒼穹紅蓮隊(屠竜)	35,631,634	論外 KPL−NEK	ALL ラスボス1/4 14点 3面1ミス
4	マクロスプラス	3,105,920	Compati	2−5 YF−19使用
5	デッドオアアライブ	2'42"81	DBL−じんにく	ALL ジャンリー 何回負けたか?
6	対戦とっかえだま	2,492,200	伝説のたまマニア Suzieるたまあ	ALL イースター 15れんさ35コ
7	ティンクルスタースプライツ	2,489,920	KPL−NEK	ALL 残0 メヴィウス
8	ティンクルスタースプライツ	2,225,400	ランちゃん研 KPL−NEK	ALL 残0 アーサーシュミット
9	ティンクルスタースプライツ	2,007,470	とりあえず TUG	ALL ド・ケスベイ
10	ティンクルスタースプライツ	1,929,430	おれだけキャラ別 KPL−NEK	ALL 残3 ストーリーモード

中央プラザ大泉3店集計 ☆=0 (21)

東京都練馬区大泉1−35−6 ☎(03)3978−5434

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	逆転パズル番長(うでだめしモード)	3,850,600	K	L−99 仙人
2	戦球	9,140,870	K	B. 8489 L−99
3	パズルボブル3	93,934,910	ひでえお	ALL 2.5モード
4	クレオパトラフォーチュン	999,999,990+α	STG−つるぺたむね子	ALLカンスト 渋谷より
5	レイストーム	21,075,150	EZN	ALLR−GRAY2 八王子より
6	ライデンファイターズ	35,368,580	ちっぱ	ALLJUDGE SPEAR使用
7	デッドオアアライブ(RANKINGS)	3'29"61	DAC	バイマン
8	デッドオアアライブ(BURSTMODE)	2'15"83	KAT	ジャン・リー
9	蒼穹紅蓮隊	15,162,360	MSA−シロウトシューター	ALL 新野方より
10				

タイトーン町田&YOU² ☆=1 (459)

東京都町田市原町6−10−10第35東京ビル2F ☎(0427)28−8693

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	レイストーム(RG−1)	16,401,950	クイック−FUS	ALL ㊥
2	レイストーム(RG−2)	25,222,150	T3−WIZ	ALL
3	パズルボブル3(Vコース 2.5モード)	348,311,800	T3−餓早死	ALL チンクル使用
4	プリンセスクララ大作戦(グレイ)	7,791,100	CYR−クイックーWARRIOR	ALL ㊥
★	ナムコクラシックコレクションvol.1(ギャラガ.アレンジ)	1,396,660	CYR−クイックーWARRIOR	ALL ㊤
6	グラディア	6,326,780	ZKB−RIT8段	2−6 ボス前で死亡㊤
★	ぱづり	5,524,500	F. K−モリソヴァ㊐	ALL
★	ぷるるん	3,977,100	F. K−モリソヴァ㊐	ALL
9				
10				

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆=0 (258)

東京都豊島区巣鴨1−15−1ミヤタビルB1B2 ☎(03)3943−8735

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ダンシングアイ	9,946,600	ケーユー	1ミス ALL ×32000
2	対戦とっかえだま	2,568,400	SHW	ALL 学園長使用
3	ステークスウィナー2	30億3,390万円	おかべえ	ダンスステップALL 牡馬
4	デッドオアアライブ(ジャン・リー)	1'52"90	MFC−星白金あつし夫	1コインALL
5	セガ・ツーリング・カーチャンピオンシップ(ベンツ)	2'43"147	ギョーザ大学在学 おれは、F澤 威一郎	MT 完走
6				
7				
8				
9				
10				

君こそゲーメスト！

その2

4回目集計	蒼穹紅蓮隊	屠竜	35,631,634	論外.KPL-NEK	池袋プレイランドラスベガス（東京）
		鵬牙	34,889,701	CBA-大好きルリちゃんとメルルとミサと	個人申請ケンタゴン（東京）
	クイズなないろドリームス虹色町の奇跡		4,287,000	FAD-IDA	チャレンジバンバン（愛媛）
	ワインディングヒート	初級	1'43"034	IML-UUU(た)	個人申請モンキーパンチ（愛知）
		上級	2'31"313	JAG-OYA-G	荏原ゲームコーナー（東京）
	ジェットウェーブ		1'28"030（初級）	GKK-LIE(天)	東京レジャーランド小岩店（東京）
5回目	レイストーム	R-GRAY2（16ロックオン）	25,371,250	T3-WIZ	個人申請三軒茶屋グッド（東京）
		R-GRAY1（8ロックオン）	16,401,950	PTY-FUS	タイトーイン町田店&YOU2（東京）
	スターグラディエイター	ジューン	1'36"03	G.M.C.T・Hゼルキン病流行中注意	モンキーハウス本館（福岡）
		サターン	1'49"81	発狂君（別名寸止め君）	
		ガモフ	2'02"23	MLK	
		ビルシュタイン	1'56"54	あごう	プレイシティ24（北海道）
	デカスリート	110mハードル	11"92	KHJ	コズミックプラザABC（大阪）
	ソウルエッジVer.Ⅱ		1'45"56	GKK-ろっど	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
	セクシーパロディウス	ひかる	6,571,400	ユング	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
	マジカルドロップ2	ストーリーモード	5,962,480	皆様のおかげですZAC-Ristar	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
	バトルガレッガ	ガイン	17,144,110	DBL-MOL-NAI	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
	バーチャロン		1'58"49（ライデン使用）	JAG-MIYA氏	個人申請プレイスポットすーるぽん（東京）
	神凰拳		1,745,700（ルシファー使用）	ELH-SMJ-まかくん	ゲームプラザミッキー（広島）
	キャノンダンサー		6,318,980	G.GET	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
	ソニックウイングス3	真尾まお	5,349,700	PPR-NGM	タイトーイン002スタジアム（大阪）
		コウフル&リヴァー卿	3,365,600	PPR-NGM	
	INDY500	ハイランドレースウェイ	2'24"734	BACKEN2	個人申請プレイスポットすーるぽん（東京）

Q氏がブッチギリのトップを守っています。まさに敵なし状態か。

各地で1000万以上のスコアが続出しているダンシングアイは高いレベルの争いが続いています。かなり極まっているのではないでしょうか。

蒼穹紅蓮隊は屠竜と鵬牙が大幅に更新されています。

特に5～6面にかけて基本得点の高い敵が多く出現するため、倍率を重視したパターンを決めれば基本点効率はどんどん上がります。しかし、ボムボーナスの事を考えるとあまり無理ばかりしていられないのがもどかしいところ。

基本点効率を上げつつ、どこまでボムボーナスをつなげられるか?という一番面白い時期になっているようです。

各キャラまだまだ余力があるこのゲーム、「運ゲー」になるのはまだまだ先の事になりそうです。

TOPの顔ぶれが安定してきた感のあるレイストームですが、8ロック機はFUS氏の独占状態になっています。

FUS氏は初回集計から一度もトップの座を譲っていません。かなりの気合が感じられます。

スターグラディエイターは更新が厳しいようで、11キャラ中4キャラの更新にとどまっています。タイムアタックのゲームは全体的に息が短い傾向にあるようですね。

バーチャロンで2分の壁が突破されています。

使用キャラはやはりライデン、強力なレーザーが決め手です。

セクシーパロディウスのひかるちゃんが久々に更新されています。

ゲームスポットアテナ2店集計　☆＝0（67）

東京都町田市森野1－37－8今村ビルB1　☎(0427)21－6887

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル3（ふつうモード）	11,416,860	アヤシイネズ兄	ALL、ブリチオ使用
2	パズルボブル3（2.5モード）	247,243,900	本当のネズ兄	ALL、Vゾーン
3	レイストーム（G－GRAY2）	23,069,000	T3－キバヤシ(で)	ALL、残り①
4	ダンシングアイ	8,356,750	T3－爆乳大臣	ALL、残2
5	蒼穹紅蓮隊（紫電）	19,030,125	てんかん常連	ALL
6	蒼穹紅蓮隊（屠竜）	13,408,450	サンダルマニア	ALL「足さみー」
7	バトルガレッガ（ゴールデンバット）	14,781,130	NGT－キャサ夫	ALL
8				
9				
10				

ジョイフルランド　ヒノーズ合同集計　☆＝2（19）

東京都杉並区下井草2－44－7　☎(03)3399－2155

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	プリンセスクララ大作戦（クララ）	23,247,300	EMU－ALT－まいん	ALL(必)付　残×1 J・フロスト
☆	プリンセスクララ大作戦（キララ）	18,366,500	ALT－KAI－XAN	ALL(必)付　残×0 J・フロスト
3	デッドオアアライブ（ジャンリー）	2'16"76	RIK(前)	ALL
4	ダンシングアイ	10,723,600	LOL	ALL　1UP×1 残×2
5	ライデイファイターズ（バイパー）	50,737,150	GGE－LOGIN	ALL(連)
6	バトルガレッガ（チッタ）	12,961,640	目白ミッフィー	ALL(連)
7	レイダース5	2,069,890	SAL	74面
8				
9				
10				

東京レジャーランド小岩店　☆＝1（1）

東京都江戸川区南小岩8－15－3　☎(03)5668－8411

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バトル・ガレッガ（ガイン）	13,573,380	OMK－リーガルック	ALL　勲210万
2	ナムコクラッシクコレクション（ゼビウス・アレンジ）	3,695,660	(相)DIN－PAN	EX－1クリア SOL(ハ)　連必付
3	侍魂天草降臨	4'35"22	GSM－亀	ALL　服部半蔵 修羅使用
4	ストリートファイターZERO2（ゴウキ）	3,881,200	GSM－亀	ALL P×17　サバイバルモード　連必付
5	セガラリーチャンピオンシップ（チャンピオンシップ）	3'14"88	ぎるはま(爆)たいちょ	ランチャMT コマンド未使用
6	ワインディングヒート（初級コース）	1'43"236	GKK－LIE(天)	完走
☆	ジェットウェーブ（初級コース）	1'28"030	GKK－LIE(天)	完走
8	ライデンファイターズ（バイパー機）	7,117,870	TFF	2－3　連付
9	バース	8,459,500	今井和行	ALLフロント 1P連付 残×0　必付
10				

ゲームセンターコパⅢ　☆＝0（195）

神奈川県秦野市南矢名2－19－5　☎(0463)78－0610

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ランデンファイターズ（ジャッジスピア）	49,604,910	KMC－TEM	ノーマルALL (連) 残×0
2	レイストーム	16,384,000	ウーキーMST	ノーマルALL (必) R－GRAY1
3	バトルガレッガ	10,816,600	さとしん	ノーマルALL ボーンナム　残×0
☆	爆烈ブレイカー	1,238,620	FGM－UKA	ノーマルALL (連) ミフネ使用
5	ワルキューレの伝説	2,031,740	QQQ	ノーマルALL (連)
6				
7				
8				
9				
10				

ゲーム倶楽部大船店　☆＝0（28）

神奈川県鎌倉市大船1－23－131　☎(0467)44－1963

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ダンシングアイ	10,936,750	ECM－ZENJI	ALL　1ミス×32000
2	レイストーム（16ロック）	23,374,000	さっきい	ALL
3	蒼穹紅蓮隊（屠竜）	23,413,437	リベンジオブチビザンギ	ALL (連)
☆	シークレットエージェント	1,125,900	ZERBERUS－K　M (邪)(ル)(リ)(ル)(リ)	ALL (連)
5	パズルボブル3（2.5モード）	368,327,2360	Lunatic－EPI	ALL
6	セクシーパロディウス（イワン）	667,700	1面の自己ベスト	1面
7				
8				
9				
10				

アミューズメントスクエアYou&I ☆＝0 (22)

岐阜県岐阜市住之江町1－17 ☎(058)204－9135

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ウォーザード (タオ)	1, 634, 600	アモス	ALL
2	わくわく7 (まるるん)	20, 167, 600	AMC	ALL
3	レイストーム	10, 880, 300	T. I	RGRAY－2 ALL
4	デッドオアアライブ	4′24″85	恋する、S－J	ALL レイファン
5	侍魂天草降臨	6′51″89	AMC	ALL 半蔵
6				
7				
8				
9				
10				

夢空間ファンタジー ☆＝0 (15)

長野県茅野市ちの丁田2732－1 ☎(0266)72－5339

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル3 (vs. CPU:チンクル)	17, 470, 670	嫁との対戦7勝6敗！あすたろと!?	ALL 微調整ボタン付き
2	わくわく7 ㊉(ティセ)	16, 598, 200	XJR	ALL
3	わくわく7 ㊉(ポリタンク)	14, 264, 800	XJR	ALL
4	ライデンファイターズ㊉ (ジャッジスピア)	39, 431, 700	カニ野郎 らすねーる	ALL
5	蒼穹紅蓮隊 (屠竜)	10, 989, 260	マシュマロ野郎 らすねーる	ALL
6	バーチャファイター3 (カゲ)	1′39″25	NGP－㊙－N	ALL
7	バーチャファイター3 (聖子のジェフリー)	1′39″87	NGP－㊙－N	ALL
8	デッドオアアライブ (ティナ)	3′36″05	SIL	ALL ブーストモード
9	デッドオアアライブ (ティナ)	2′59″93	SIL	ALL ノーマルモード
10				

ゲームセンターナポレオン ☆＝0 (122)

神奈川県伊勢原市伊勢原1－4－23 ☎(0463)94－4519

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ (CHASER)	37, 238, 890	注	ALL
2	ライデンファイターズ (ジャッジスピア)	44, 100, 370	VMT－ILG－吉田	ALL
3	レイストーム (RG－2)	15, 212, 200	CKN	7面
4	バトルガレッガ (チッタ)	8, 747, 810	ORE	ALL
5	バトルガレッガ (ボーンナム)	10, 454, 320	ORE	7面
6	極上パロディウス	3, 875, 400	ひかるちゃん	ALL 1周205万 残1
7	パズルボブル3 (ふつうモード)	47, 603, 310	CVM－NAK	ALL Xゾーン
8	パズルボブル3 (対戦モード)	901, 500	ポチャとなタツヤさん ヘキサ	ALL チンクル使用
9	三刻志 (EASY)	355, 200	CVM－NAK	ALL EASY
10	達人王	2, 359, 450	竜仁O	2－5

アイリン夢空間 ☆＝4 (167)

岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635 ☎(058)327－0218

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マクロスプラス (YF－19)㊉	3, 750, 600	☆CAT'S－とき坊	全2周ALL
2	わくわく7 (アリーナ)㊉㊇	26, 746, 600	☆CAT'S－佐久間絵美	ALL
3	デッドオアアライブ (レイ・ファン)	2′12″31	☆CAT'S－きみちゃん	ALL
☆	ライデンファイターズ (ジャッジスピア)㊉	54, 481, 540	☆CAT'S－とき坊	ALL
☆	ライデンファイターズ (チェイサー)㊉	51, 507, 360	YGA－IBA	ALL
☆	ライデンファイターズ (エイジス)㊉	50, 498, 950	☆CAT'S－サトル	ALL
7	プリセスクララ大作戦 (クララ)㊉㊇	18, 606, 400	☆CAT'S－きみちゃん	ALL
☆	プリセスクララ大作戦 (グレイ)㊉㊇	8, 462, 600	☆CAT'S－きみちゃん	ALL
9	バトルガレッガ (ガイン)㊉	16, 590, 620	☆CAT'S－マサル	ALL
★	ワルキューレの伝説	2, 047, 170	GRI－HONE－KSG㊟	ALL 神様ボーナス×4

プレイシティキャロット松本店 ☆＝0 (28)

長野県松本市中央1－3－7セントラルビルB1 ☎(0263)35－6744

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	戦国ブレード (翔丸)	1, 498, 700	MAQ. H	2－5 ㊉
2	戦国ブレード (天外)	1, 395, 400	MAQ. H	2－5 ㊉
3	戦国ブレード (こより)	1, 308, 500	KSC－TAD	2－4 ㊉
4	ストライカーズ1945 (スピットファイア)	1, 379, 100	MAQ. H	2－6 ㊉
5	ストライカーズ1945 (震電)	974, 600	MAQ. H	2－3 ㊉
6	レイストーム (R－GRAY 1)	8, 413, 100	MAQ. H	8面
7	パズルボブル3 (ふつうモード)	259, 331, 380	HID	ALL コースV
8				
9				
10				

西銀座ゲームプラザ ☆＝0 (31)

山梨県甲府市中央1－12－43 ☎(0552)32－5656

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	クレオパトラフォーチュン	999, 999, 990+α	大感謝 NGP－NAP	1cALL BLOCK1673
2	デッドオアアライブ (かすみ)	1′47″65	デド歴5日 NGP－㊙－N	1cALL バーストモード
3	デッドオアアライブ (かすみ)	2′22″76	NGP－㊙－N	1cALL ノーマルモード
4	バツグン (C－TYPE)	24, 231, 740	江田島 首領蜂	気合不足
5	侍魂天草降臨 (羅刹・ナコルル)	7′15″43	MUD	1cALL
6				
7				
8				
9				
10				

オレンジハット砺波 ☆＝0 (2)

富山県砺波市新又147－1 ☎(0763)33－1863

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	クレオパトラ オーチューン	12, 570, 110	Si麻宮	ALL ハード
2	ライデンファイターズ	39, 016, 090	TIS	ジャッジスピア ALL
3	対戦とっかえだま	1, 936, 490	M. H	第7戦 11連鎖
4	真サムライスピリッツ	163, 760	ミニスカポリスにドキドキ STPカツ丼	ハオー丸
5	パズルボブル3	1, 235, 480	自分がオタクである事がバレてしまった高橋	R－29
6	スターグラディエイター	13′53″37	高橋と知り合いだってバレるとヤバイ吉田	ALL ゲルハルト
7	ブレイカーズ	4, 109, 900	PLE	ALL ピエール
8	ブレイカーズ	3, 341, 500	引っ越でレイGETしそこねた枝広	ショウ ラスボス
9	ブレイカーズ	3, 702, 600	でも等身大レイGETしたから安心の枝広	タオロ ラスボス
10	ブレイカーズ	3, 100, 900	毎日レイに50万使ってますがかなりヤバイ枝広	ティア ラスボス

グリーンプレイランド ☆＝0 (6)

岐阜県高山市西之一色町2－1－80高山グリーンホテル内 ☎(0577)34－6077

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	侍魂天草降臨 (ナコルル)	4′58″01	RYU	1CALL 羅刹
2	侍魂天草降臨 (骸羅)	6′57″97	LIN	1CALL 修羅
3	侍魂天草降臨 (幻十郎)	9′27″15	RYU	1CALL 修羅
4	侍魂天草降臨 (シャルロット)	8′22″81	BAN	1CALL 羅刹
5	侍魂天草降臨 (服部半蔵)	6′58″81	SAT	1CALL 修羅
6	侍魂天草降臨 (千両狂死郎)	11′22″37	SAT	1CALL 修羅
7	侍魂天草降臨 (風間火月)	10′49″80	SAT	1CALL 修羅
8				
9				
10				

ゲームパレス ☆＝0 (9)

静岡県三島市一番町12－22 ☎(0559)71－3057

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	沙羅曼蛇2 (2P側連無し)	1, 699, 300	ASD－ZABADAK	全2周ALL
2	ストストーム (RG－2)	16, 924, 850	焼津市民－MKW	ALL 修行中！
3	1941 (1P側)	10, 384, 400	WIL	一応ALL
4	侍魂天草降臨	2′47″24	T. H	㊇ 幻十郎 ALL 一本設定
5	レイストーム (RG－1)	8, 717, 400	楓さん	STAGE7 前半 まだのびるぜ!!
6	パズルボブル3 (ひとりでパズル)	8, 499, 770	WIL	STAGE22 こんなスコアですまぬ
7				
8				
9				
10				

君こそゲーメスト!

その3

ストライカーズ1945	スピットファイア	2,153,900	パンストレッチ屋（2周目運子）	ゲームセンタードリーム（宮城）
	震電	2,193,500	クリアしただけ	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
鉄拳2	キング	1′15″65	GKK-ろっど	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
レイブレーサー	最上級	1′34″929	GKK-ろっど	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
ナムコクラッシックコレクションVol.1	ギャラガアレンジ	1,396,660	CYR-クイック-WARRIOR	タイトーイン町田店&YOU2（東京）
ぷるるん		3,977,100	F.K-モリソヴァ㊤	タイトーイン町田店&YOU2（東京）
ぷよぷよ通		1,004,908	勝田セガ閉店追悼記念SPD-水無月愛理㊅	ゲームイントーヨコ北越谷店（東京）
ガンバード	アッシュ	2,155,500	戦国人	ゲームセンタードリーム（宮城）
爆烈ブレイカー		1,238,920（ミフネ使用）	FGM-UKA	ゲームセンターコパⅢ（神奈川）
ヴァンパイアハンター	モリガン	6,940,100	DYB-リオ㊏	個人申請ゲームプラザニュー日の出（長野）
デイトナUSA	上級	3′07″17	ココはライフワーク？ぎるはま㊝隊長	個人申請ファンシティゲームセンター（東京）
龍虎の拳2	リョウサカザキ	2,675,397	☆一暗黒龍	チャレンジバンバン（愛媛）
	リーパイロン	2,659,962	のび太	アミューズメントスペースフジ（大阪）
ワールドヒーローズ	ジャンヌ	2,516,600	SnABN-ゴリ中嶋	トミームナコ（群馬）
タンクフォース		1,163,700（㊖なし）	EL PAJARILLO	TILT神保町店（東京）
龍虎の拳	ロバート	1,126,120	D-戦士 香月（ダンボーラー）	アミューズメントスペースフジ（大阪）
クイズ大捜査線	シナリオ2	182,000	WZH	GAME's MILK（京都）
ロボコップ2	1機設定	9,505,400	WZH	GAME's MILK（京都）
	3機設定	11,298,500		
トリオザパンチ		2,363,400	GIN㊗	個人申請ゲーム博物館（広島）
ワルキューレの伝説		2,047,170	GRI-HONE-KSG㊮	アイリン夢空間（岐阜）
シークレットエージェント		1,125,900	ZERBERUS-K.M㊍㊔㊟㊔㊟	ゲーム倶楽部大船店（神奈川）

毎月地道な更新が続くストライカーズ1945ですが、スピットファイア部門でのトップのプレイヤーと2位とのプレイヤーとの点差は、なんと100点になっています。
100点に泣いた2位のプレイヤーの次回の反撃に期待しましょう。
ぷよぷよ通が100万点の大台に載っています。
次回作ぷよぷよSUNの前に決着をつけておきたいところでしょう。
ここにきて謎の盛り上がりを見せていた龍虎の拳2は、ほとんど打ち止めのようです。熱いゲームはやる時期を選びません。
タンクフォースも渋い更新です。点数をたたき出した、EL PAJARILLO氏はナムコクラッシックコレクションvol.2のラリーXオリジナルの最終スコア保持者です。同氏のナムコゲームへの熱い想いが伝わってくるかのようです。
クイズ大捜査線は限界点が達成されたようです。

ここで個人申請についてのお知らせをしておきます。
現在FAXでの申請も受けつけています。
本誌に付いている申請ハガキに記入の上FAXでお送りください。番号は03-3293-9323です。
いままで通り郵送での申請も当然受けつけていますが、郵便事故に備えて控えをとっておくようにしてください。

○今年度の☆制度についてのルール変更
・☆の保持制度の廃止
☆の保持制度を廃止します。

扇ヶ丘レジャーセンター ☆＝0（225）

石川県石川郡野々市町高橋町86－2 ☎(0762)46－6406

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	対戦とっかえだま	1,966,300	M.T	ALL ラスボス使用
2	グラディア	4,124,920	M.T	2－3 ㊖
3	ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	45,472,110	M.T	ALL㊖
4	ティンクルスタースプライツ	2,233,773	乱入ゲーム	ALL 3勝 サンプル
5	プレイヤーズ	2,373,300	初プレイヤー	アルシオンⅢ 5面ぐらい
6				
7				
8				
9				
10				

ゲームプラザ・イエローハット ☆＝0（173）

愛知県名古屋市中村区則武1－11－9 ☎(052)453－5857

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル3（ふつうの裏）	405,242,930	SOLID－S.S	ALL
2	ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	44,804,660	NBLA－AGGS－DOHS	ALL
3	ライデンファイターズ（デバスタイター）	45,100,270	NMT 8.2i	ALL
4	ダンシングアイ	11,009,700	HQM－変な奴教徒'TMR'たこまる	ALL 百万×2
5	ロジックプロ	52,798	CHi	ALL ソウル
6	デッドオアアライブ（ノーマル・かすみ）	3′29″96	無なし	ALL
7	デッドオアアライブ（バーストモード・かすみ）	3′24″45	EXT	ALL
8				
9				
10				

天野スポーツのゲームコーナー ☆＝0（10）

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56－2670

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ウォーザード（タオ使用）	834,000	KNO	1コインALL LV32
2	ウォーザード（ムクロ使用）	1,026,700	KNO	1コインALL LV32
3	ストリートファイターZERO2アルファ（サクラ使用）	2,651,700	CBC	1コインALL
4	パズルボブル3	45,963,370	ASG－如月浪人－RIN	1コインALL
5	侍魂天草降臨	6′20″12	KNO	タムタム羅刹 1コインALL
6	19XX	13,197,800	最終皇帝	1コインALL
7	ダライアス外伝	11,164,270	プリンセスメロン	1コインALL
8	空手道	101,200	加茂	コイン
9	ウォリアブレード	330,180	海坊主必殺の技ひしゃくタイフーン	1コイン
10	ゼビウス	145,700	福川	1コイン

オレンジペコ ☆＝1（11）

愛知県名古屋市昭和区隼人町8－4（木入中店） ☎(052)836－3072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	パズルボブル3	626,409,090	NCP－ねこん	ALL 2.5モード
2	デッドオアアライブ	2′28″53	乳ゆれヘンだぞ！㊛の会会長	ALL かすみ使用 超おそいと思う
3	プリンセスクララ大作戦（キララ）	15,692,100	NCP－ねこん	ALL 連・同 Jフロスト
4	パズルボブル3（CPU対戦）	12,255,570	ⓩ	ALL ふつう SSB使用
5	ライデンファイターズ（デバステイター）	45,950,870	RegretNMT8.2i	ALL 連
6	ティンクルスタースプライツ	1,167,490	NCP－ねこん	ALL連マッキー使用 参考記録
7	バトルガレッガ（ミヤモト）	14,802,030	くんしょう1回落ち	ALL 残0 あと80万
8				
9				
10				

AMZA11 ☆＝0（14）

三重県熊野市木本町620－1こやま2F ☎(05978)9－0970

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ウォザード	326,700	E・H・M!!	ムクロ
2	ダンシングアイ	1,623,400	KYU	フル
3	デッドオアアライブ	4′03″13	KYU	ティナ ALL
4	デッドオアアライブ	4′56″88	S・K	レイ・ファン ALL
5	デッドオアアライブ	7′31″58	ZZK	かすみ ALL
6	わくわく7	18,387,200	AKI	まるるL ALL
7	ウォザード	674,500	AKI	タオ
8				
9				
10				

タイトーイン002スタジアム ☆＝0 (306)
大阪府豊中市玉井町1－1－36ライオンズマンション102号 ☎(06)844－0588

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル3（ふつう）	486, 462, 170	FEV. EX－(た)	クリア Wゾーン
2	デッドオアアライブ	4′12″73	ういらーど もうやらん	クリア レイファン
3	ファイターズインパクト	2′40″55	WILLARD ちょっと運子ちゃん	クリア ホーネット
4	レイストーム（R GRAY 2）	24, 192, 400	あと250万	クリア
★	ソニックウイングス3（真尾まお、(連)）	5, 349, 700	PPR－NGM	クリア
★	ソニックウイングス3（コウフル＆リヴァー卿、(連)）	3, 365, 600	PPR－NGM	クリア
7	バース（2P同時合計(連)）	10, 174, 000	K. NとKIW	クリア
8	戦国ブレード（アイン、(連)）	1, 221, 300	ときめきアインめろんま～じゃん	1周クリア時○.○見えた
9				
10				

プレイシティNASA杉本町店 ☆＝0 (384)
大阪府大坂市住吉区山之内3－3－5 ☎(06)694－4909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ティンクルスタースプライツ（ライル）	2, 386, 050	のりさん	ALL (連) キャラクターモード
2	ティンクルスタースプライツ（スードスター）	2, 172, 650	TGU	ALL (連) ストーリーモード
3	デッドオアアライブ（かすみ）	2′16″50	朝日奈 夕子	ALL (連)ノーマル
4	わくわく7（まるるん）	28, 947, 400	MAT	ALL (連)(同)付
5	レイストーム（R－GRAY 2）	11, 176, 200	お客さん	5面
6	19XX（震電）	11, 486, 900	MD入らん	ALL (連)
7	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1, 503, 400	藤崎使用	ALL
8	デッドオアアライブ（かすみ）	2′33″30	トイレネタなら超特急せのんよわ～ブー	ALL (連) バーストモード
9				
10				

GAME's WILL ☆＝0 (330)
京都府京都市左京区一乗寺高槻町20－1 ☎(075)711－1435

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	GTI CLJB（超上級）	2′04″103	WZH	ALL 赤色 1位
2	わくわく7（ダンディーJ）	30, 351, 400	TUR－NARK	ALL (連)(同)
3	わくわく7（ポリタンクZ）	20, 493, 900	むかむか7	ALL (連)(同)
4	ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	46, 044, 760	わたし、少女です ホシノ・ルリ♥	ALL (連)
5	バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	14, 196, 420	AFO	ALL (連)
6				
7				
8				
9				
10				

コズミックプラザABC ☆＝0 (65)
大阪府寝屋川早子町18－14 ☎(0720)23－1160

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	デッドオアアライブ（ジャン・リー）	2′10″78	NSX	ALL バーストモード
2	デッドオアアライブ（ゲン・フー）	2′08″38	乱入してくんなってムカツク ○○？(赤)	ALL バーストモード
3	わくわく7（ダンディー）	25, 570, 600	六条麦使い 不本意ながら使用	ALL ノーミス
4	わくわく7（まるるん）	20, 602, 100	まるるん、言う事聞かへん BY六条麦	ALL ノーミス
5	わくわく7（アリーナ）	16, 296, 900	適当です・・・ りょお	ALL ノーミス
★	デカスリート（110mハードル）	11″92	KHJ	日本人
7	デカスリート（トータル）	13, 491	KHJ	ALL イギリス人
8				
9				
10				

プレイシティキャロット静岡店＆アビア店
静岡県静岡市中吉田15－8 プラザアビア1F ☎(054)263－8604

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ（パイパー）	41, 467, 380	SPREAM－FKS	ALL 残0 しけしけ
2	アクアジェット（スタンダードコース）	1′46″11	SYM	完走
3	ワンダーボーイ（モンスターランド）	1, 756, 130	N. Y	ALL
4	デッドオアアライブ	3′54″48	・Z・	ALL
5	デッドオアアライブ（バーストモード）	3′18″30	・Z・	ALL
6				
7				
8				
9				
10				

GAME'sDRAGON ☆＝0 (39)
京都府京都市上京区千本通下立売下ル小山町888ドルスTWO1F ☎(075)822－3017

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（ミヤモト）	14, 301, 730	タコ太	クリア (連)
2	バトルガレッガ（ゴールデンバット）	12, 046, 170	鳥稼ぎなら全一級？ まさひろ	クリア (連)
3	ストリートファイターZERO 2（春麗）	3, 290, 100	垂直ジャンプに泣く男 タコ(弱者)	クリア (連)(同)
4	ストリートファイターZERO 2（ナッシュ）	3, 061, 900	この店（以下略）	クリア (連)(同)
5	ストリートファイターZERO 2（ローズ）	2, 369, 000	350万は見えた 御以	クリア (連)(同)
6	ストリートファイターZERO 2（ベガ）	2, 052, 000	ん？	クリア (連)(同)
7				
8				
9				
10				

アミューズメントスペース・フジ ☆＝2 (49)
大坂府大阪市北区天神橋4丁目10－8 ☎(06)356－3933

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ブレイカーズ（タオロン(連)）	17, 597, 400	MIZ神－ZZ(か)	ALL ノーミス P×？
2	ライデンファイターズ（ジャッジスピア(連)）	54, 304, 380	AXIOM－H. Y(祭)	ALL 残×0 30万落ち
3	ライデンファイターズ（ビーストアロー(連)）	45, 071, 730	AXIOM－H. Y(祭)	ALL 残×1
☆	ライデンファイターズ（ライデンMK－Ⅱ(連)）	44, 861, 370	S. N	ALL 残×0
☆	アクアジェット（スタンダード）	1′41″55	Legion－ホエホエ君	1位完走
6	ダンシングアイ	11, 327, 600	KLF（アナラー）	ALL ×32000
★	龍虎の拳2（リー(連)）	2, 659, 962	のび太	ALL(P) D×12 48R
★	龍虎の拳2（ロバート）	1, 126, 120	D－戦士 香月（ダンボーラー）	ALL(P) D×1
9				
10				

タウンスポットプレイランド ☆＝1 (178)
大阪府茨木市中津町4－3 ☎(0726)37－5311

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル3（2, 5）	435, 133, 850	TST－(偽)	ALL
2	ティンクルスタースプライツ	2, 179, 030	MIZ神 ZZ(か)	ALL 連無し うでもげる
3	ライデンファイターズ（ライデンMK－Ⅱ）	40, 140, 720	S. N	ALL 来店ありがとう 連付き（担当T.M）
4	ブレイカーズ（カンフー使い）	12, 812, 400	爆乳ブラザーズ♡ KEN(う)と仲間たち	ALL えっ晩ゲーリ 連無し オン？ 笑
5	デッドオアアライブ（かすみ）	2′02″96	GFC－チョイホンゲ	ALL バーストモード
6	デッドオアアライブ（ジャン・リー）	2′25″73	H. Y最始2人1R 3″66	ALL バーストモード
7	わくわく7（まるるん）	23, 732, 400	仕事セン隊カラフリヤ HHH－1876	ALL しおりスト 1034番
8	わくわく7（ポリタンクZ）	14, 295, 400	STG－T. M(文)	ALL
9	ギャロップレーサー（サクラバクシンオー）	7′43″18	かめかめ7（中リールは中段）	ALL
☆	風雲スーパータッグバトル（ジャズゥ）	732, 850	MIZ神－ZZ(か)	ALL

GAME's MILK ☆＝0（3）
京都府宇治市大久保町北ノ山101－5 ☎(0774)44－5770

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	X－MENvsストリートファイター	3, 243, 800	KOS	10/4バージョン 春麗×ストーム
2	ティンクルスタースプライツ	1, 761, 360	JMC－Y・O	ALLMax40 リアリーチイル
3	航空騎兵物語	2, 887, 500	GSK	ALL (連) 相打ち23回
★	クイズ大捜査線	182, 000	WZH	ALL (連) シナリオ2
5	クイズ迷探偵ネオ＆ジオ	195, 000	WZH	ALL (連) シナリオ2
★	ロボコップ2（1機設定）	9, 505, 400	WZH	(連) ALL 残1
★	ロボコップ2（3機設定）	11, 298, 500	WZH	(連) ALL 残1
8	ストリートファイターZERO	3, 567, 300	ヨッシーV	(連)(必) ガイ
9	ストリートファイターZERO	4, 332, 200	ヨッシーV	(連)(必) リュウ
10	ストリートファイターZERO	4, 517, 400	GYO	(連)(必) ローズ

マンモス城インベーダーハウス ☆＝0（3）
大阪府高槻市北園町18－14 ☎(0726)82－4232

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	蒼穹紅蓮隊	14, 961, 562	とりあえずクリア ぼや兄(偽)(凶)	ALL 3号機
2	クイズなないろドリームス 虹色の奇跡	2, 272, 100	SPD－OPM－Y. K(3)	ALL 電パなし
3	パズルボブル2（裏面）	169, 871, 730	超安全プレイ(偽)	ALL しょせん穴ウメ
4	19XX（ライトニング）	14, 878, 600	Joupiuss－(鯛)(円)	ALL
5	レイストーム（R－GRAY 1）	9, 000, 000	ST.	7面
6	バトルガレッガ（ボーンナム）	11, 446, 080	Joupiuss－ヘボ(鯛)	ラスボス
7	特殊部隊UAG	1, 665, 700	SGP－KRZ	ALL 残1
8				
9				
10				

ハイスコア通信 お店から

●モンテカルロ（群馬）
VF3も新バージョンが出て、例のカタ
メ技が出来なくなったようで、何よりです。
（ちなみに新バージョンと旧バージョンの
見分け方は、キャラクターのネーム部分で、
青なら新、黒（灰？）なら旧だそうです）
でもどうせ新バージョンにするのなら、キ
ャラのコスチュームも変えてくれたらいい
のに、というのは某ジャッキー使い。今イ
イ感じなのが「デッドオアアライブ」。別
名「おっぱいゲーム」とか言われてるみた
いですが、ゲームとしての完成度が高いと、
もっぱらの評価です。

●プレイシティキャロット二荒店（栃木）
我がPC二荒の店長である戸崎さんの苦
労も報われ、VF3が通信対戦台になりま
した。さて、ZKB・RT8段さん、二
荒でスコアを出していただき本当にありが
とうございました。また寄ってください。
マジカルデートはやばいよ T.Sより

●ゲームインDAIEI（千葉）
すべて50円になりました。みなさんのご
来店をお待ちしています。

●プレイランドスカイシアター（埼玉）
新年あけましておめでとうございます!!
話は変わって当店ではスコアラー募集中で
す。とりあえず、みなさん元気でいこと
です。今年もよろ・し・く・ね♥
by姉vs妹との勝負は？
IP、S、Y-Z え!?え～!!

●熊谷ガリバー（埼玉）
毎月恒例のバーチャロン大会も、もう第
6回目！大会のレベルも、だんだん高くな
って来ています。

●TILT神保町（東京）
最近妙に新製品の入荷がいいです。
NGP、ANP氏、山梨からわざわざ来
てくださってありがとうございます。その
後アレは出たでしょうか？
イエティ氏またキてくださいね（カタカ
ナ表記）。→デプスにはまりっぱなしの担当

●荏原ゲームコーナー（東京）
96年はリアルバウト→集計しない。龍虎
外伝、集計しない、でスタートしたのが印
象深い1年でした。'97年はサムライキャラ
別でスタートしてほしいものです。
by96年は後半、氷上恭子に燃えまくりメロ
メロだったSSC・ぶい♡

●ゲームコーナーフジ（東京）
12月1日から15日の間だけ遠征者が20人
近く来ました。みなさんどうもありがとう。

●ゲームパレス（静岡）
デッドオアアライブ、パズルボブル3入
荷しました。デッドはけっこう人気ありま
す。話は変わりますが、遂にVF3、バー
チャロンが1プレイ50円に!!すごすぎるっ
!!連日対戦がとだえません。どっかのゲー
センの方に、よろしかったらウチに対戦に
来てください（切実）。
byWILLこと店員B

●グリーンプレイランド（岐阜）
新作が出ますが、鉄拳3までは侍魂で盛
り上がってやると、みなで昔のように見切
りあいをやってます。対戦やりに来てくだ
さる人待ってます。鉄拳3発売まで鉄拳2
盛り上がり出してるしね。

●アイリン夢空間（岐阜）
最近、見ず知らずの奴が、プレイ中に横
にすわって見ることがあります。非常識な
行動は、やめてもらいたいものです。気が
散ってしまうので、常連さんは困ってます。
PS.100円2プレイコーナーができます。
した。 by店員Ⓜ

●ゲームプラザイエローハット（愛知）
ここで問題です。当店はいつまであるで
しょう？けっこう店の存続が危ないかも。

●天野スポーツのゲームコーナー（愛知）
ウォーザードは11月9日入荷。だからみ
んなスコアが出ています。当店はすべての
カプコンのゲームが15日も早くロケで入荷
する店なんです。

●GAME'S WILL（京都）
IZAM氏、QQQ氏来店ありがとうござ
いました。今度そちらに行くことがあった
らよろしくお願いします。春頃GYOと一
緒に行きたいですね。
by大明神 P.S.MST君、お土産は楽しん
でいただけたでしょうか？

●GAME'S DRAGON（京都）
当店なぜか今頃バーチャロンが大人気、
対戦50円90秒3本設定です。
P.S.来月ヤバイッす(担)

●GAME'S MILK（京都）
今回より掲載になりました。多数のスコ
アラーの来店をお待ちしています。

●タウンスポットプレイランド（大阪）
002の紹介の記事でBOSTON氏の
隣に写っているのは私、おしぼりマンKE
N(う)です。雷牙連無し及びドラゴンボール
Zの全一プレイヤーです。
by仕事セン隊カラフリヤーNo.2EVAピンク

●ビッグウェーブ（高知）
ゼロ2で重傷の「待ち」が2人いました。
こっちが「待ち」で報復したら「あいつら
待ちやん」と半泣き状態でした。

●タイトーイン空港通り店（愛媛）
県外から来られるみなさまへ。前もって
連絡してくれれば、ちゃんと刺身を用意し
ておきますので、人数も知らせてください。
希望者が多ければ船も出しますので、ゲー
ムだけでなく釣りも楽しめます。 byRT

●サブカルチュア（福岡）
この御時世にスコアラーが3人も加わっ
ていい感じです。
by言ったことと現実がよく逆になる副担当

ヒットゲームBEST10

VF3首位返り咲き

プレイヤー人気ベスト10

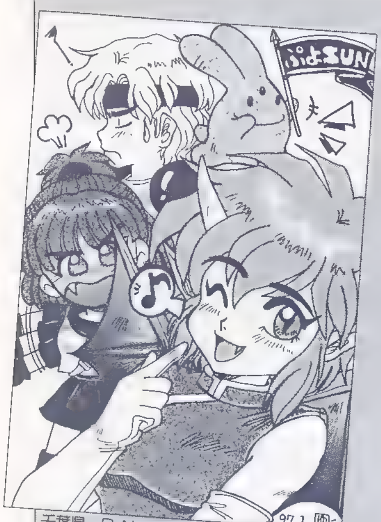
順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	2	バーチャファイター3	754	セガ
2	1	サムライスピリッツ天草降臨	624	SNK
3	3	X-MEN VSストリートファイター	557	カプコン
4	—	デッド　オア　アライブ	423	テクモ
5	4	ザ・キングオブファイターズ'96	296	SNK
6	6	ストリートファイターZERO2アルファ	255	カプコン
7	5	ライデンファイターズ	226	セイブ開発
8	9	電脳戦機バーチャロン	221	セガ
9	—	ウォーザード	218	カプコン
10	—	わくわく7	157	サン電子

11位	12位	13位	14位	15位
バトルガレッガ 132	パズルボブル3 116	ティンクルスタースプライツ 97	ダンシングアイ 53	蒼穹紅蓮隊 41

インカムベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	バーチャファイター3	874	セガ
2	2	サムライスピリッツ天草降臨	633	SNK
3	3	X-MEN VSストリートファイター	588	カプコン
4	—	デッド　オア　アライブ	525	テクモ
5	7	電脳戦機バーチャロン	310	セガ
6	4	ザ・キングオブファイターズ'96	292	SNK
7	5	ストリートファイターZERO2アルファ	260	カプコン
8	6	ライデンファイターズ	192	セイブ開発
9	—	わくわく7	113	サン電子
10	9	ストリートファイターZERO2	110	カプコン

11位	12位	13位	14位	15位
パズルボブル3 91	ウォーザード 90	バーチャストライカー 78	ティンクルスタースプライツ 71	ダンシングアイ 67



千葉県　P.N.　佐々岡ゆりの

安定した人気VF3

今月は先月と比べ、サムライスピリッツ天草降臨が少しポイントを落とし、バーチャファイター3が1位に返り咲きました。

VF3は、現状の対戦格闘では、かなり広いプレイヤー層に受け入れられています。VF2ほどの盛り上がりまではいっていませんが、VF2のプレイヤー層を確実につかんでいる気がします。VF3の評価は人によってかなり違いますが、寿命は長くなりそうな感じです。

サムライスピリッツ天草降臨は、まだまだ人気は保っています。ただ、怒爆発の攻防が重要で、全キャラ同じような戦いのパターンになってしまいます。やりこんでいるプレイヤーにとっては、そこが不満なようです。2Dゲームの新作が登場してくると、順位は苦しくなってくるかもしれません。

どこまで伸びるかデッドオアアライブ

新作では、テクモのデッドオアアライブが4位に登場してきました。モデル2を使ったポリゴン対戦格闘ゲームで、技術的には高いレベルに達しています。

ゲーム的には、つかみというシステムが存在するのが大きな特徴です。ゲームのテンポはかなり速く、ワンチャンスに一連の攻撃でかなり相手の体力を減らすことができます。

ただ、その一連の攻撃を狙っていくときに、細かい駆け引きが通じにくいようです。その点が、デドアラのプレイヤーには不満に感じられるようです。

他にも、ウォーザード・わくわく7という新作が登場してきました。

カプコンのウォーザードは、新しい試みのアクションゲーム。対戦プレイも可能で、対戦台に入っているゲームセンターも数多くあるようです。

巨大なボスの迫力、細かいアイデアあふれた技の数々は、見逃せないものがあります。しかし、対ボス戦を見ていて、何となく面白そうに見えないのが気になります。新しいタイプのゲームだけに、練りこみの難しさを感じさせられました。

来月は、ストリートファイターEXがランキングに入ってきそうです。　（ぜんじ）

ゲーマーズハウス　ガンマ

大阪府池田市石橋1-8-10ステーションプラザ3F　☎(0727)62-6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ (Judge spear)	53,427,610	HP見てね！ OS、P、Ⓣ	ALL　残0 ボム0
2	デッドオアアライブ	3′06″70	MAX	かすみ　ALL （バースト）
3	対戦とっかえだま	2,458,000	H、N	白河イースターⅢ世 17連鎖　ALL
4	侍魂天草降臨	3′46″95	SUNA	天草羅刹　ALL
5	わくわく7	7,355,900	T、H　高村椿ちゃんいいよね。求む続編！	ティセ　ALL
6	パズルボブル3	223,973,810	SOS	2、5 28面
7	マクロスプラス	2,121,080	OS-KSR-MOO	YF-19　2-1
8	妖獣伝	313,100	長年の夢 OS-KSR -F?A	ALL
9				
10				

ゲームセンターピノキオ　☆＝0 (36)

兵庫県明石市本町1-1-26　☎(079)917-5685

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ (ジャッジスピア)	50,780,120	ストーカー (つながんない星人)	ALL
2	侍魂天草降臨 (天草)	4′19″42	KTK	ALL 羅刹
3	侍魂天草降臨 (ガルフォード)	6′07″12	HIV	ALL 羅刹
4	侍魂天草降臨 (ナコルル)	7′01″94	ナコリストゥAMK	ALL 羅刹
5	侍魂天草降臨 (狂死郎)	7′55″03	CRO	ALL 羅刹
6				
7				
8				
9				
10				

ジャスコ川西店プレイランド　☆＝0 (15)

兵庫県川西町小花1-6-16　☎(0727)59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デッドオアアライブ	2′17″70	ACE	ALL ティナ
2	ティンクルスタースプライツ	765,750	すんません穴ウメです D、M　翔	最終面 なんじゃもんじゃ
3	ライデンファイターズ (ジャェジスピア)	22,489,690	桑名寛之	使用6 連なし！
4	侍魂天草降臨	8′31″10	ぼぶ	ALL 火月（羅刹）
5	X-MENvs ストリートファイター	2,248,800	ぼぶ	ALL セイバートゥース×2
6				
7				
8				
9				
10				

川島玩具店　☆＝0 (19)

兵庫県高砂市高砂町鍛冶屋町1411　☎(0794)42-0094

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	侍魂天草降臨 (タムタム)	13′26″10	DUO	修羅 ALL
2	侍魂天草降臨 (狂死郎)	14′69″71	N、O	修羅 ALL
3	侍魂天草降臨 (蒼月)	14′25″04	DUO	羅刹 ALL
4	侍魂天草降臨 (破沙羅)	11′33″64	AOI	羅刹 ALL
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 (クラーク、ユウ、大門)	654,200	AOI	ALL
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 (リョウ、クラーク、ゲンサイ)	656,300	RIG	ALL
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 (アテナ、ラルフ、テワー)	629,200	GAL	ALL
8	ストリートファイターZERO2 (リュウ)	2,005,300	NOA	ALL
9	ストリートファイターZERO2 (ソドム)	2,131,800	紗弥加	ALL
10	ストリートファイターZERO2 (ベガ)	1,700,200	RIG	ALL

ゲームハウスカントリーボーイ　☆＝0 (9)

広島県広島市安佐南区長楽寺3-21-2　☎(082)872-1605

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル3	33,140,030	おいら	2、5 16面
2	パズルボブル3	5,271,860	S+Pアテナ	ALL ふつう
3	パズルボブル3	1,469,900	おいら	ALL 対戦
4	レイストーム	18,205,450	OOT氏ありがとうマーラ	
5	ヴァーサスネットサッカー	6 win 15point	おいら	ALL ESP
6	ヴァーサスネットサッカー	6 win 34point	おいら	ALL SWE
7				
8				
9				
10				

モンキーハウス本館 ☆＝1 (320)

福岡県福岡市中央区六本松2－6－7 ☎(092)731－0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	スターグラディエイター (ジューン)(連)(同)	1′36″03	G.M.C. T・H ゼルキン病流行中注意	CALL D×2 ビバ×1 4472
★	スターグラディエイター (サターン)(連)(同)	1′49″81	発狂君 (別名寸止め君)	1CALL 5584 ビブ×1
★	スターグラディエイター (ガモフ)(連)(同)	2′02″23	MLK	1CALL 5490
4	まうすけのオジャマざわーるど (ロンリー)	103′31″06	G.M.C. T・H(ち) マイナーゲーム大好き	1C LV104 (連)
5	三国志 (実戦)	982,000	G.M.C. T・H(ち) 次回連付き予定	1CALL
☆	グラディア	7,469,580	G.M.C. げえむのごんちゃん (連)使用	1CALL (連)
7	デッドオアアライブ (ジャンリー)	1′51″28	KMM(勝)	1CALL
8	蒼穹紅蓮隊 (鵬牙)	33,998,304	MIY(甘)&わらばーず悟君福岡に来い人材不足	CALL (連)(同) B×14
9	わくわく7	27,060,200	WGFC－よ O 伝奇うなぎ!!	1CALL (連)(同) (アリーナ)
10	ギャロップレーサー (サクラバクシンオー)	7′43″23	ZYX EX	1CALL

丸久小郡店ファミリーランド ☆＝0 (9)

山口県吉敷郡小郡田矢足 ☎(0836)31－6015

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	レイストーム	10,652,300	NYA	7面 (山口店)
2	ライデンファイターズ	11,081,030	T. K	7面 (TYPE4) (山口店)
3	侍魂天草降臨	9′37″67	DED	半蔵 (修羅) (山口店)
4	ストリートファイターZERO 2 アルファ	2,273,400	K☆T	レント (サバイバルモード) (山口店)
5	ストリートファイターZERO 2 アルファ	1,205,100	SSS	ダン (サバイバルモード) (山口店)
6	ストリートファイターZERO 2 アルファ	1,944,200	K☆T	レント (サバイバルモード) (山口店)
7				
8				
9				
10				

オキモト ☆＝0 (18)

広島県広島市西区南観音3－15－3 ☎(082)292－1473

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3 (アキラ)	1′57″51	たま	ALL
2	バーチャファイター3 (ラウ)	2′12″71	G	ALL
3	バーチャファイター3 (ジェフリー)	2′58″32	たま	ALL
4	バーチャファイター3 (ジャッキー)	3′00″43	NN	ALL
5	バーチャファイター3 (ウルフ)	3′00″68	玉	ALL
6	バーチャファイター3 (タカアラシ)	3′10″35	NN	ALL
7	バーチャファイター3 (シュン)	3′48″08	DH	ALL
8	進め対戦ぱずるだま (ゲーマーモード)	131,960	KIM	ALL あたぼう
9	ゲキリンダン	1,174,840	G	Bタイプ
10	究極タイガーII	7,573,000	玉	ALL

サブカルチュア ☆＝0 (156)

福岡県筑紫野市宮田町581－6黒崎ビル ☎(092)922－9010

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	わくわく7 (まるるん)	32,527,400	暴れるなフェルナンデス！つながんない(局)長	ALL (連)(同) 内容が納豆
2	セガツーリングカーチャンピオンシップ (SUPRA)	2′48″926	L・N	ALL
3	ティンクルスタースプライツ (リァリー・ティル)	1,701,450	2代目SSR	ALL (連)
4	ウォーザード (タオ)	2,361,000	各コミ行かずに稼いでます 8号	ALL (連)(同) Lv1スタート→Lv.15
5	ウォーザード (ムクロ)	2,005,100	練金リセットマニア 穴ウメ君 よっしー	ALL (連)(同) Lv1スタート→Lv.15
6	D&D®	1,080,661	穴ウメ用1回PLAY GDS－OOT	ALL ファイター 倍率ALL4倍です
7	D&D®	1,103,764	ふくなが	ALL エルフ 倍率ALL4倍
8	サイドバイサイド (SUPRA)	2′23″23	MUGEN	ALL 中級
9	サイドバイサイド (SUPRA)	2′07″06	AKD－JAMA	ALL 初級
10	ストリートファイターZERO(リュウ)	4,163,600	マリ夫の弟子	ALL (連)(同)(必)

ビッグウェーブ ☆＝0 (28)

高知県高知市曙町1－8－25寿ビル1F西 ☎(0888)43－3433

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	デッドオアアライブ (ジャン)	1′48″70	M－.号	ALL バーストモード
2	デッドオアアライブ (ティナ)	2′24″96	つながらんすぎる。スト(研)GUY	ALL バーストモード
3	デッドオアアライブ (ティナ)	2′09″75	ただ敵が強すぎる。スト(研)GUY	ALL ノーマルモード
4	デッドオアアライブ (ジャン)	2′10″98	ちか夫	ALL ノーマルモード
5	ティンクルスタースプライツ	1,448,330	TAROH	ALL ストーリー 50連鎖
6	わくわく7 (まるるん)	18,837,100	M－1号	ALL
7	D&D®S・O・M (シーフ)	4,176,351	あの鳥だけはサシミしちゃるー ばくだ	ALL 4分×12 Fタイプ 連付
8	D&D®S・O・M (エルフ)	3,965,563	やはり ガイコツ野郎が？ 京都オルバス	ALL 1Pカラー 連付
9	D&D®S・O・M (M・ユーザー)	3,528,891	あのガイコツ野郎が！京都オルバス	ALL
10	D&D®S・O・M (ドワーフ)	3,078,892	初クリアもうやらん	ALL

ゲームプラザミッキー ☆＝0 (38)

広島県広島市南区的場町1－7－2 ☎(082)262－5189

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ウォーザード	1,102,500	ねずぎょ	ALL タバサ使用
2	わくわく7	24,020,900	NEZ－GYO	ALL まるるん使用 P×11
3	ダンシングアイ	8,156,500	ELH－SMJ－まかくん	ALL ノーミス ×16000
4	侍魂天草降臨	3′59″41	ねずぎょ	ALL 天草使用
★	神凰拳	1,745,700	ELH－SMJ－まかくん	ALL ルシファー使用 S×21
6	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	491,300	じゃーじ＝かぶこまー	4面
7				
8				
9				
10				

ゲームインプラザオリンピアン ☆＝0 (19)

福岡県北九州市小倉区京町2－6－7 ☎(093)521－2040

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ	38,420,520	G.M.C. DURAN	1CALL ジャッジスピア使用
2	ライデンファイターズ	31,202,900	かしわうどん	最終面ボス ジャッジスピア使用
3	ライデンファイターズ	26,370,730	G.M.C. DURAN	1CALL ハイパーフェイズワンの自機
4	ザキングオブファイターズ'96	537,800	T. NAKAOKA	ALL 餓狼チーム
5	ザキングオブファイターズ'96	563,600	SAY	ALL 舞 ボガード兄弟
6	ザキングオブファイターズ'96	590,300	OCT	テリー ジョー アンディ ALL
7	ザキングオブファイターズ'96	600,900	S. P.	ALL テリークラーク紅丸
8	ストリートファイターZERO 2 アルファ	939,000	SUNDRA	ALL リュウ
9	ストリートファイターZERO 2 アルファ	1,212,400	K 正岡	ALL ゴウキ
10	侍魂天草降臨		DE	ALL ハンゾウ

タイトーイン空港通り店 ☆＝0 (31)

愛媛県松山市南斉院町17－5ウエストビル1F ☎(0899)73－1381

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	テトリスプラス	1,053,400	RAY	LV99 ノーマル
2	パズルボブル3 (2, 5)	332,109,080	M!	ALL
3	ザキングオブファイターズ'96	542,400	玉井あゆみ 次回コスパは、アテナ	ALL
4	沙羅曼蛇2 (2P側)	1,479,900	SUR－R T(犯) ガンダーラ伝説	2周ALL (連)
5	クレオパトラフォーチュン	2,551,150	重松陽子 アクション スナイプ参加予定	LV79
6	首領蜂 (タイプC)	28,611,980	RAY	2－5
7	ウォリアーブレード (デューイ)	478,950	SUR－R T(犯) 別名 吉川良平	ALL 全面設定
8	モータルコンバット (ジョニー)	9,017,000	SUR－GIN 殺人鬼道場	ALL
9	レイストーム (R－G1)	9,943,450	M!	ALL 5設
10	あっかんべぇだぁ (シルバーホーク)	978,700	SUR－R T(犯)	ALL (連) 再入荷

アメニティスペースOZ合同集計 ☆＝0 (39)

山口県小野田市西高泊664－3 ☎(0836)84－5147

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンブレードNY (イージー)	46,190	SUM	ALL ランクA 宇部新川店
2	ガンブレードNY (ハード)	44,881	NAO	ALL ランクS 宇部新川店
3	ガンブレードNY (スコアアタック)	87,388	SIN	ALL 宇部新川店
4	侍魂天草降臨 (リムルル)	7′49″42	RI6	ALL 南小倉駅前店
5	侍魂天草降臨 (覇王丸)	9′35″90	RI6	ALL 南小倉駅前店
6	侍魂天草降臨 (風間火月)	10′10″64	SKP	ALL 南小倉駅前店
7	侍魂天草降臨 (天草四郎)	10′10″69	GBH	ALL 南小倉駅前店
8	ランデンファイターズ (ジャッジ・スピア)	34,825,340	D. J	ALL 連付 山口店
9	プリンセスクララ大作戦 (キララ)	2,756,600	TKO	ALL 山口店
10	ゼロウイング	1,838,020	???	2－6 小野田店

ホワイトハウス箱崎店 ☆＝0 (60)

福岡県福岡市東区箱崎6－1－2松本ビル1F ☎(092)641－9415

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ	50,404,320	ガレッガーズCPM	ALL 連付き ジャッジスピア使用
2	デッドオブアライブ	2′12″95	てでぃべあ	ALL ジャン リー使用
3	デッドオブアライブ	2′44″65	DAL	ALL ゲンフー使用
4	ティンクルスタースプライツ	1,798,000	ハリー拳	ALL 連付き ストーリーモード
5	ぷよぷよ	1,702,830	ハコぷよ連 ウィッチ大好き♡	ALL BLOCK 888
6	パズルボズル3	126,798,570	箱崎ぷよ狼集合 D・ケンタロウス	ALL プリチオ最終コース
7				
8				
9				
10				

チャレンジバンバン ☆＝1 (127)

愛媛県松山市道後樋又4－29 ☎(089)924－5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ (ジャッジスピア) (連)	53,217,800	K Mくん	ALL ミクラス×10
2	蒼穹紅蓮隊 (鵬牙) (連)	30,507,297	BANRI	ALL 65万×7
3	ティンクルスタースプライツ (スインカー&リンカー)	2,053,450	FAD－JAN	ALL 残0 6面終了 97万
4	ウォーザード (ムクロ)	1,172,400	ま～くん (入荷2日目)	ALLP×2 パスワード無
☆	クイズなないろドリームス虹色町の奇跡 (連)	4,287,000	FAD－IDA	ALL 99%
6	侍魂天草降臨 (半蔵)	4′02″74	FAD－まさきくん	ALL キャラ別希望
7	パズルボブル3 (2. 5)	410,112,030	FAD－A T	ALL
8	プリンセスクララ大作戦 (キララ)	6,631,800	FAD－たけしくん	ALL
9	わくわく7 (まるるん)	20,480,300	トトロン	ALL
★	龍虎の拳2 (リョウ・サカザキ)	2,675,397	★一暗黒龍	ALLⓅ D×11

今年の☆獲得レースがスタート！いかなる争いが展開されるかが楽しみです！みなさんがんばりましょう！

ゲーメスト編集部一同

ハイスコア通信 担当者から

いよいよ始まった'97年度の☆獲得数争い。

いきなりの☆4個獲得でトップに踊り出たのは岐阜県のアイリン夢空間だ。同店は今回からキャラ別集計開始のライデンファイターズで3部門を制している。

アイリン夢空間のハイスコアラーはシューティングゲームに強さを発揮する人が多いようだ。

次に2位の店が3店あるがどのお店も有力集計店ばかり。

昨年度4位のプレイシティ24も顔を見せている。同店は次回もわくわく7での活躍が期待されるところだろう。

そして最近絶好調の大阪のアミューズメントスペースフジも出てきている。

最近元気のない関西の集計店の中にあって唯一活気に満ちている。今年の争いを熱くさせてくれるに違いない。

以下は表のとおりになっている。

まだ戦いは始まったばかり、一年にわたる争いの火蓋は切っておとされた！

☆獲得数上位店(2・30時点)

順位	店名	今月	合計
1	アイリン夢空間（岐阜）	4	4
2	アミューズメントスペースフジ(大阪)	2	2
2	ジョイフルランド下井草&江古田(東京)	2	2
2	プレイシティ24（北海道）	2	2
3	池袋プレイランドラスベガス(東京)	1	1
3	TILT神保町店（東京）	1	1
3	荏原ゲームコーナー（東京）	1	1
3	タイトーイン町田店&YOU 2 (東京)	1	1
3	タウンスポットプレイランド(大阪)	1	1
3	チャレンジバンバン（愛媛）	1	1
3	モンキーハウス本館（福岡）	1	1

次回のスコア締め切りは

2月16日

(17日消印有効)

君もめざそう！ハイスコア！

当コーナーでは、キミが出したハイスコア（高得点、高タイム）を募集しているぞ。スコア（タイム）が「これは高得点だ！」ということであれば、以下の方法で申請することができる。

●申請方法

やり方は2つあって、1つは当コーナーで掲載されている店に行ってハイスコアを出して申請する方法。各店、申請方法は異なるので、事前にお店の人に聞いてみよう。

もう1つは、毎号ゲーメストについているハガキ「君こそゲーメスト」を使って個人申請してもらう方法。この場合、「確かにこのお店でこのスコアを出しました」という証明するためのお店の印が必要だ。

●集計対象スコアとなるための条件

以下にいくつかの注意点を挙げよう。

❶ゲーム場で出されたスコアで、1クレジット、完全1人プレイであり、店員に確認されていること。
❷改造基準（※1）を満たすゲーム筐体であること。
❸難度等のスコアに影響のある設定が、工場出荷設定（※2）と同じであること。
❹スコア、面数、集計部門（キャラ名など※3）名、改造内容（該当する場合：連射装置は連、同時押しは同か必、交互連射は交互連と略しても可）が記載されていること。
❺集計開始予定月に集計店から申請が10個に満たない場合、集計開始を翌月に繰越し、その月になっても10個に満たないゲームは、原則として集計を行わない。
❻上記以外のことで、何かわからないことがあれば、ハイスコア店にて確認すること。

●☆、★の説明

当コーナーでは毎月締め切りまでのハイスコア店のスコアや、その号で更新されたハイスコアを掲載しているが（君こそゲーメスト）、ハイスコア店のスコア欄に「☆」マークがあるのをご存じだろうか？これは、全国1位のスコアをとったときに、そのお店に与えられるトップの証。毎年、前年の12月から翌年の11月の1年間、ハイスコア店はこの☆を取り争っていき、最終的に上位3店は年末のゲーメスト大賞にて表彰されるのだ。

具体的に説明すると、そのゲームの1回目から5回目までの集計で1位をとった場合は☆を、それ以降は★となる。例えば、「☆＝3（23)」という表記は、今年度は☆を3個取り、これまですべての累計（★も含む）は23個、という意味。

※1：複数ボタンの同時入力を1ボタンで行うもの、連射装置以外は原則としてスコア申請の対象とはならない。
※2：ゲーム基板や筐体などの製品が、製造工場より出荷されたときの状態や設定のこと。
※3：工場出荷設定でプレイできない部門（キャラ）は集計しない（コマンド操作によるキャラはOKだが、ディップスイッチ等の操作でしか出現しないキャラなどは不可）

なお、このハイスコア集計に関する質問、要望などは、毎週月～水曜日の午後6時から8時まで受け付けているぞ。

PLAY−HOUSEアスカ ☆＝0（6）

佐賀県伊万里市浜町5番街アスカビル2F ☎(0955)23−2895

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	わくわく7	3, 675, 600	Mr−K・T	ALL まるるん
2	パズルボブル3	38, 740, 300	Mr−END	ALL
3	ティンクルスタースプライツ	1, 234, 520	Mr−K・T	ALL ストリーモード
4	X−MENvs ストリートファイター	1, 175, 400	Mr−MATUMOTO	ALL リュウ
5	鉄拳Ver. B	1′47″61	Mr−D・1	ALL カズヤ
6	デカスリート	6 m30	IPA−KN	棒高 イギリス
7	ストリートファイター ZERO 2 アルファ	1, 531, 900	Mr−JOK	ALL ケン
8	ステークスウィナー2	30億1090万円	Mr−END	ALL アースクエイク
9				
10				

神宮前キャロットハウス ☆＝0（8）

宮崎県宮崎市神宮2−1−30プラザビル ☎(0985)29−3967

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	レイストーム (R・GRAY 2)	12, 652, 100	MST−SKR	ステージ6
2	侍魂 天草降臨(右京)	7′59″71	MST−MSS	ALL
3	鉄拳2 Ver. B (クマ)	1′21″28	MST−MSS	ALL
4	鉄拳2 Ver. B (ジャック2)	1′21″88	緊張してデビルでミス MSS	ALL
5	天外魔境真伝 (八雲)	23, 066, 900	いい加減一人台にしてくれ MSS	12人目
6	魔法大作戦 (チッタ)	1, 030, 180	MST−MSS	6面
7	ダンシングアイ	1, 954, 200	MGF−KOB ボーナス×2000点	13面 1upです
8				
9				
10				

ワンダーランド ☆＝0（5）

宮崎県延岡市幸町3−110島津ビル1F ☎(0982)34−7827

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ぷにっきいず	300, 800	かみぃ	デカ消し53ぷに LV74
2	19XX (ライトニング)	11, 941, 800	STN	残3 ALL
3	レイストーム (R−GRAY 1)	6, 133, 700	Y. H	STAGE5
4	バツグン (TYPE−B)	22, 785, 690	かみぃ	ALL
5	ライデンファイターズ (チェイサー)	11, 276, 140	URD	4面
6	ライデンファイターズ (ジャッジスピア)	17, 438, 930	よっしー	うーらー 4面
7	ワルキューレの伝説	1, 061, 220	かわい	ALL
8	侍魂天草降臨	8′04″40	MAO	ガルフォード
9	X−MEN vs ストリートファイター	1, 296, 800	AJC	ALL 春麗＆ダルシム
10	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	642, 500	HM	ALL レオナ・クラーク・アテナ

ゲームプラザ ☆＝0（223）

熊本県熊本市九品寺5−15−7 ☎(096)362−0992

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	侍魂天草降臨	5′35″03	DRA	1CALL ㊧蒲付使用
2	スーパーパズルファイターⅡX (ノーマル)	464, 250	肉球REI まだいけるっっ！？	1CALL フェリシア使用
3	スーパーパズルファイターⅡX (ノーマル)	476, 770	ペポパラッパーW'S	1CALL さくら使用 姫あり
4	スーパーパズルファイターⅡX (ノーマル)	378, 680	JEM	1CALL ダン使用 まだまだ！
5	蒼穹紅蓮隊	22, 086, 174	SIZ こんなものじゃない	1CALL どりゅう使用
6	ライデンファイターズ	44, 575, 240	DRA	1CALL ジャッジスピア使用
7	沙羅曼蛇	3, 061, 500	KNM	5−2面
8				
9				
10				

ゲームピアチャンス国分店 ☆＝0（12）

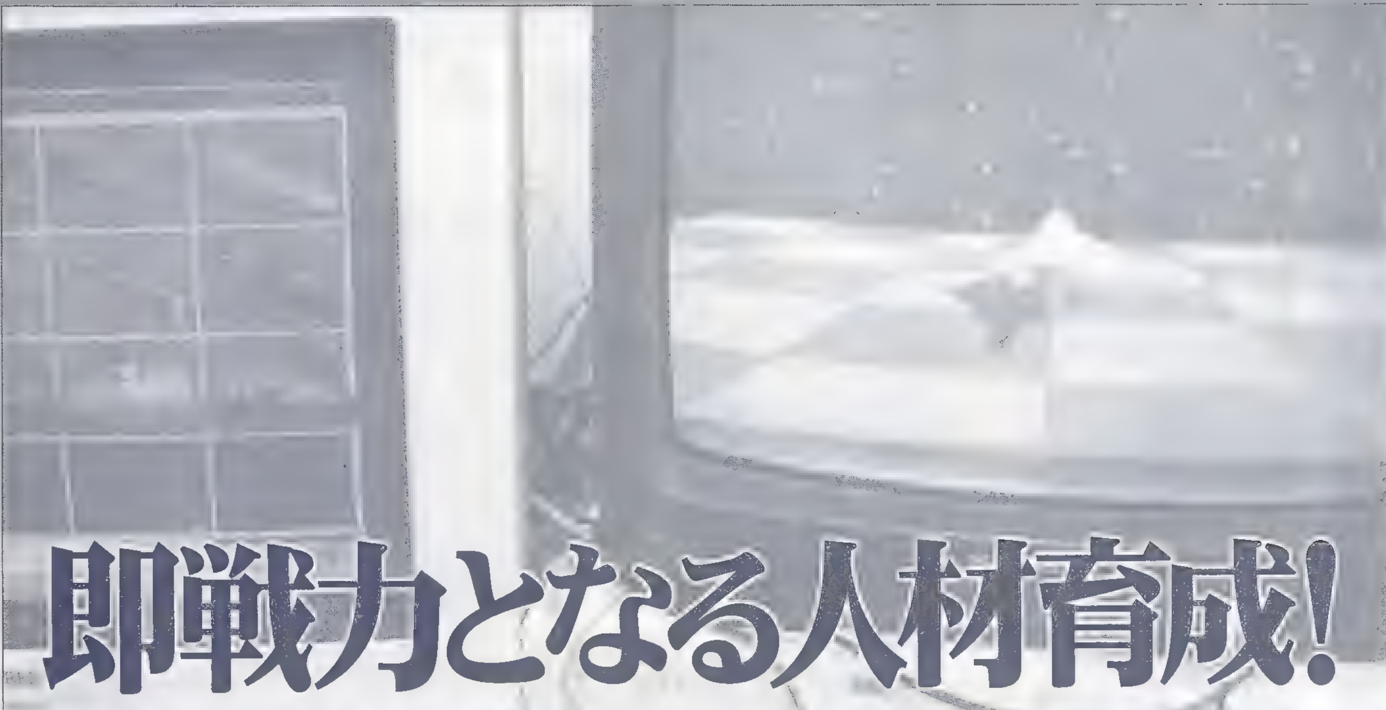
鹿児島県国分市中央3−12−37 ☎(0995)47−3457

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ソニックウィングス3	2, 155, 700	SHT−S. K	2−8ボス スツーカ
2	ソニックウィングス3	2, 495, 800	SHT−S. K	ALL 赤うさぎ
3	ソニックウィングス3	2, 537, 100	SHT−S. K	2−8ボスと相討ち 赤うさぎ
4	ソニックウィングス3	2, 418, 200	SHT−S. K	2−8ボスと相討ち スツーカ
5	侍魂天草降臨	8′02″50	XYZ	牙神幻十郎 修羅 1CALL
6				
7				
8				
9				
10				

てあたりしだいゲームリスト

＊表中操作欄の記号の意味
「KB」→キーボード
例「8－3」→8方向レバー、3ボタン

ゲーム名	メーカー	ジャンル	操作	発売日	メーカーから及び備考
1月発売					
ヘブンズ・ゲート	アトラス	格闘	8－3	1月中	
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘	8－4	1月中	
羅媚斗（Rabbit）	エレクトロニック・アーツ・ビクター	格闘	8－4	1月中	AOU Showジャレコブース出荷予定です。
さるかにハムぞう	カネコ	対戦ブロックくずし	パドル＋1ボタン	1月中	おお、懐かしのパドルがアーケードに帰って来た。しかも、今度は対戦だ！
アルペンレーサー2	ナムコ	スポーツ	体感	1月中	対戦プレイ可能でより白熱する！
3on3 DUNK MADNESS	ビデオシステム	スポーツ	8－3	1月中	
SONIC WINGS LIMITED	ビデオシステム	シューティング	8－2	1月中	
マネーアイドルエクスチェンジャー	フェイス	パズル	8－2	1月中	石田敦子先生がキャラクターデザインの本格パズルゲーム登場！
2月以降発売					
清水市代女流四冠王監修 女流将棋教室	ビスコ	将棋	8－2	2／25予	エンディングのクイズに答えると、ステキなプレゼント有り!
鉄拳3	ナムコ	格闘	8－4	2月中旬	皆さん思う存分楽しんで下さい。
クイズ美少女戦士セーラームーン～知力・体力・時の運	バンプレスト	クイズ	4－4	2月中旬	セーラームーンファンの方々、お待たせしました。デフォルメキャラのかわいらしいアクションをぜひ見てください。
怒首領蜂	アトラス	シューティング	8－2	2月予定	もうすぐ発売だ！
ユキブタマンーP	カネコ	アクション	4－1	2月予定	面クリアクションの王道・正道！乞う御期待！
ストリートファイターⅢ	カプコン	格闘	8－6	2末予定	
ファイターズインパクトA（エース）	タイトー	格闘	8－3	2月予定	ボスキャラが使用可能になって、計27種類のキャラから選択可能に！
グループ オン ファイト	アトラス	格闘	8－6	3月予定	
VS 雀士 ブランニュースターズ	ジャレコ	麻雀	KB	3月予定	
アルカノイドR（リターンズ）	タイトー	ブロック崩し	パドル＋1ボタン	3月予定	最高峰F3ボードを使用した美麗なグラフィックに期待してください。
まじかるで～と－卒業告白大作戦－	タイトー	アクションパズル	8－1	3月予定	鈴が、愛弓が、霞がグレードアップして再びゲームセンターに戻ってきます！
バーチャストライカー2	セガ	スポーツ	未定	春頃	アーケードをスタジアムに変えた、あのサッカーゲームが帰ってくる！
発売日未定					
ソルディバイド	彩京	未定	未定	未定	
麻雀ハイパーリアクション2	サミー工業	麻雀	KB	未定	ダーティーペアでおなじみの土器手さんがキャラデザです。
Gダライアス	タイトー	シューティング	8－2	未定	今年のAOUアミューズメントEXPOでイベント開催予定！
ファイナルロマンス4（仮）	ビデオシステム	麻雀	KB	未定	



2月28日号プレゼント

締め切り 2月28日(消印有効)
発表 '97年4月30日号
(応募は今号とじ込み葉書のみ有効)

タイトー提供

③レイストームポストカード



3名様

プレイステーション版もついに登場のレイストーム。これでムックとビデオでの研究にくわえて、うちで実際にパターンを練ってゲーセンで実践できるわけやな。で、今回はポストカード2種類をセットでプレゼントや。

タイトー提供

②まじかるで〜とポスター



1名様

お気に入りの女の子と親密になっていくのがたまらんこのゲーム。せやけど写真撮影で変なアングルを狙ったり、温泉を覗いてみとうなるのもまた男のロマン！キミのロマンの何たるかを、このポスターに問うてみいへんか？

カプコン提供

①ウォーザードポスター



5名様

早い人は、もういけるとこまでキャラをレベルアップさしてしもたんちゃうやろか？せやけど、本誌攻略記事からはまだまだ目ぇ離せへんで…っちゅうわけで、今回はこのポスターをプレゼントや。

うーっす!! プレゼントコーナーや。正月気分もようやく抜けてきたっちゅうところで、そろそろ気合の入れどきや。せやけど正月特有の、街全体に漂うけだるさは捨てがたいのう(BGMはもちろん「春の海」)。あちこち休みやからちょっと不便なんやけどな。

セイブ開発提供

④ライデンファイターズポスター



5名様

隠しスコアを稼ぎ出すのがアツいこのゲーム、キミはもう試してみたか? 明日の幸せより目の前の銭! やのうて点!! クリアできんでも、稼ぎにこだわったプレイもたまにはええもんや。それはさておきポスターをプレゼント。

ゲーメスト提供

⑤X-MEN VS ストリートファイター基板



1名様

世界のヒーローが夢の共演っちゅうマーヴェラスなゲームがこれや!! この調子でマーヴルスーパーヒーローズVSダークストーカーズとかやってほしいところ。ううーん、世界はひとつラヴフォーユーって感じ。あきまへんか?

11月30日号プレゼント当選者発表

特選㊙ゲームグッズ

青木顕太郎君　滋賀県
青木保徳君　神奈川県
安藤慶祐君　新潟県
池田吉志君　東京都
石川健司君　大分県
石川裕一君　静岡県
石田幹人君　青森県
泉川蔵人君　兵庫県
岩佐　新君　福島県
因　洋平君　三重県
恵利川久子さん　東京都
遠藤亮太郎君　静岡県
大場基範君　山形県
大渕勝範君　埼玉県
王島辰郎君　鳥取県
岡本　武君　熊本県
奥村　光君　石川県

唐澤端是君　埼玉県
川上健一君　熊本県
川村玄一君　高知県
菊地　博君　石川県
木村英史君　大阪府
曲原絵理香さん　香川県
清田慎一君　千葉県
久津野未希子さん　神奈川県
倉本恭裕君　北海道
栗原俊雅君　群馬県
小板橋紀行君　群馬県
佐藤洋希君　新潟県
柴田　諒君　秋田県
新谷正滋君　福岡県
鈴木一弘君　福島県
墨谷憲基君　千葉県
高橋　覚君　岡山県
高野哲寿君　埼玉県

田口竜太君　神奈川県
竹本　慎君　愛知県
丹内智子さん　北海道
友田健久君　兵庫県
長島繭子さん　埼玉県
中村　聡君　石川県
野村昌代さん　大阪府
馬場　孝君　埼玉県
細谷竜大君　東京都
前川真毅君　石川県
前田高志君　福岡県
村上秀和君　千葉県
山形哲夫君　大阪府
山崎信吾君　神奈川県
和田裕達君　東京都

パナツインロング

齋藤俊幸君　岩手県

「言いたいこと」、しかと読ませてもらったぜ!

第9回ゲーム懸賞論文　選考結果発表

今回の応募総数は120通以上にものぼる記録的なものとなったぞ! みんなありがとう。ちょっと遅くなってしまったが、入選者を発表だ! 入選作は次号以降順次掲載していくから、残念だったキミも読んで勉強してみてくれ。

『最優秀賞』

●該当者なし

『1席』　賞金3万円

●戸高剛志(東京都・26歳)
遊戯性論～もしくは、暇潰しの為の考察

●諸江一徳(熊本県・21歳)
ゲーマー、とは

『2席』　賞金2万円

●新宮智子(神奈川県・29歳)
ゲームに関する蔑視の傾向と対策

●稲村弘幸(東京都・25歳)
ゲームの方程式

『3席』　賞金1万円

●藤井　聡(岡山県・19歳)
「提案」を売る店

●P.N.劇団木目菓子(千葉県・23歳)
切り花とサボテン

『佳作』　賞品

●家永洋介(愛知県・20歳)
格闘ゲーム衰退論

●P.N.琴(三重県・24歳)
対戦格闘ゲームにおけるマナーとは

●高澤博寿(京都府・23歳)
真時代(しんじだい)

●P.N.水瀬諒一(神奈川県・19歳)
無題

●有貞泰子(大阪府・26歳)
『おとぎ話を越えて～「ライブ・ア・ライブ」の再評価』

●日置尋久(東京都・26歳)
初心者に優しい格闘ゲームの操作系

●P.N.蛤ぼうい(東京都・24歳)
「次世代機達の失敗」

●東海林辰宏(東京都・19歳)
「さらに楽しいゲーセン」へ～言いたいことを言ってみます～

●P.N.BIG☆BURN(大阪府・28歳)
「互換基板とゲーセンの未来」

●内海歳士(神奈川県・23歳)
商品としてのゲーム理念

●石井由助(北海道・19歳)
ゲームが文化であるということ

●皆川剛雄(茨城県・24歳)
超・格闘ゲーム論

●P.N.マツダきゃろる(神奈川県・30歳)
「ゲーム屋」

●小倉桐哉(東京都・20歳)
新しき『聖地』を求めて～常連の重み～

●松井照幸(三重県・28歳)
電脳戦機覇戦記

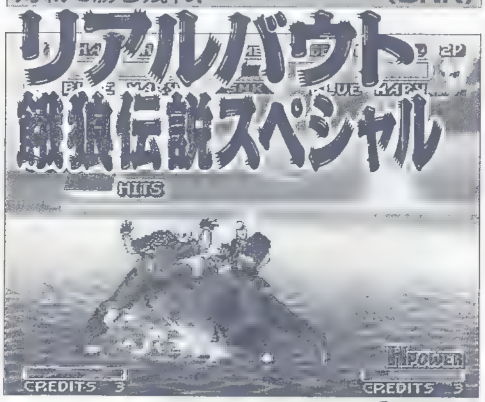
●渡辺貴之(東京都・30歳)
「人間と遊技、TVゲーム」

●木下拓至(富山県・21歳)
色弱ゲーマーの意見

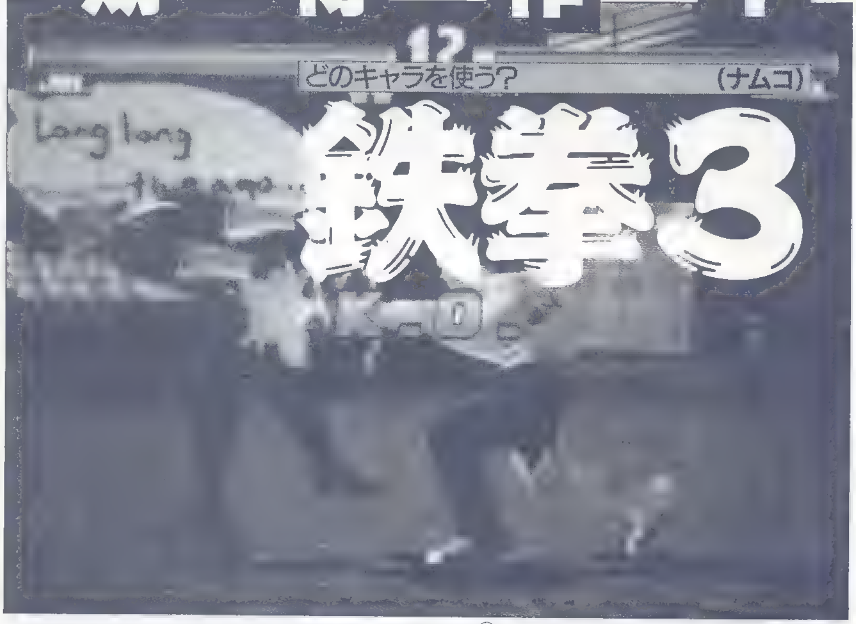
●P.N.藤原城嗣(大阪府・24歳)
愛と狂気のバトルガレッガ

怒涛の期待作！

対戦で勝ち残れ！ (SNK)



どのキャラを使う？ (ナムコ)



君が車掌で僕運転士 (タイトー)

電車でGO!

ゲーメスト次号(No.190)は 2月15日(土)発売！

特別定価550円(税込み)

次号予告

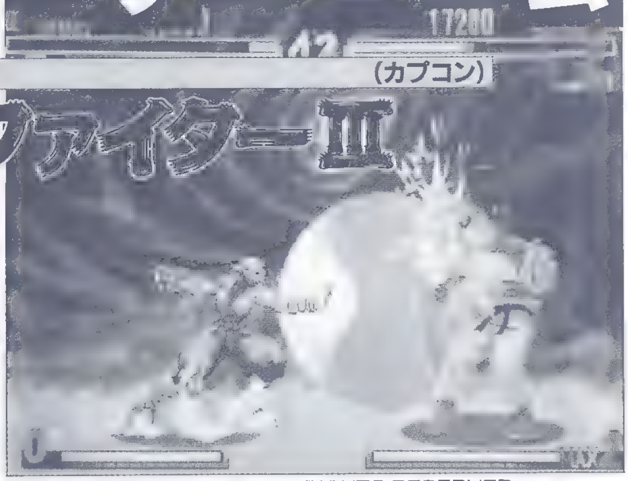
ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

GAMEST
VIDEO GAME MAGAZINE

毎月15日・30日発売

新作ゲーム

これで予習は完璧!?
ストリートファイターIII（カプコン）



大攻略

究極テクニック伝授!
サムライスピリッツ天草降臨（SNK）

対戦はここまで進化する!
バーチャファイター3（セガ）

ついに佳境に突入!
X-MEN vs. ストリートファイター（カプコン）

特別付録
'97 AOU SHOW
最強ゲームはどれだ!?

■攻略　スカッドレース（セガ）／デッドオアアライブ（テクモ）／ウォーザード（カプコン）／ライデンファイターズ（セイブ開発）／蒼穹紅蓮隊（エイティング／ライジング）／わくわく7（サン電子）ほか

※この告知内容は変更となる場合があります。ご了承ください。



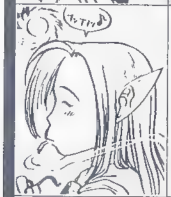
●1月5日、日曜日。草津国際スキー場にて、とうとう、ケガをしてしまった！急斜面で、コケそうになったのをこらえていたらバランスを失って3mほどとんでしまい、背中から着地！痛いんだけど耐えて宿に戻った。宿を移動（車を自分で運転！）し、次の日の朝、あまりに痛いんで病院にいったら…背骨骨折！スキー歴25年にして初めての大ケガをしてしまった。1，2カ月は運動できない状態。く、苦しいよーん！　（ずるずる）



●年末に発売された「XメンVSストリートファイター」のビデオ製作に携わったおかげで、大塚芳忠さんのサインをゲットすることに成功（ビデオのナレーションをやってもらいました）。以前に関智一さんのサインをもらっていたので、ついにシャッフル同盟も2人目。ただ心残りなのは、関さんのサインが入っている「Gガンダム」のLDジャケットを持っていかなかったことだろうか…。次のターゲットは東方不敗か？　（爆熱Gももやん）



●「何いッ!!来年度の戦隊シリーズは「メガネンジャー」だってぇー!?」「違う。メガレンジャー」…超ガッカリ。一瞬燃え上がったこの純なハートをどーしてくれる!!ってどーもしねーよ(完)。全員眼鏡っ娘が大活躍する戦隊モノか…こいつはイケルかもな。そーいや、ちうかなぱいぱいのころの小沢なつきは良かったなぁ、とか無駄口叩いていたら今年初の後記もそろそろ終盤であります。ぐおースタートダッシュ大失敗!!そんな所で今年もよろしく。



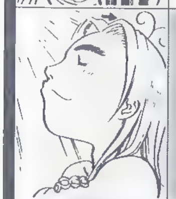
●電話回線を自力で改造（実はやっちゃいけない…のかな?）。ついにインターネットへの接続に成功。これまでは（旧式の）PHSで接続していたためにインターネットやFAXは利用できなかったんですよね。でも編集部の通信環境が貧弱で、原稿などをメールで送ることもできない。FAXだと料金高いんだよなぁ。
（初めて救急車&担架&車椅子に乗った。おかげでクリスマス前〜年始の出費が千円以内…ある意味切ない…。　ギィ）



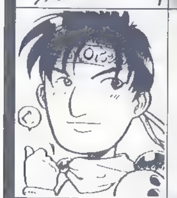
●え〜、明けましておめでとうございます。何かこう、原稿書いてたら年が明けちゃった…って感じだなぁ。今年こそは自分の能力値を上げるために修業するぜ。それとね、3月頃に発売予定のアイランドムックで、私の持っている電子ギターを1名にプレゼントしちゃうぞ。まぁただだからもらっといてよ。それにしても、昨年は友達の結婚ラッシュが凄かった。その数4回。みんな幸せにな。　（ベートーベンのソナタは最高！のワイルダ-KEI）



●毎年秋から冬にかけ、なぜか多感な氷の精になってしまう。今年はSS「ポリスノーツ」のリプレイに始まり、「サクラ大戦」「パンツァードラグーンツヴァイ（今さらやった）」「レイジレーサー」「ソウルエッジのムービー」で盛り上がっていたのだが、「EO」ですべて帳消し。ウーム…。
「サクラ大戦・真伝」とか出たなら、2D格闘で、超必潜在・大神の援護なども盛りだくさん。セガさんどうスか？　（はまー）



●生きるためには水がいる。欠けてしまえば人間として生存するのが困難になってしまう事実に疑問を投げる者はいない。が、うまい水となれば話は別。なくても生きられるという意見がでるところだろう。もちろんそれが正論なのだが、うまい水の味がわかってしまった者はその味を追い求め続けてしまうのではないだろうか。僕はそんな不幸なグルメに味わってもらえる記事が書ければそれでいいなと思う不届き者なのです。　（借金）



●みなさん明けましておめでとうございます。今年はG-ダライアスをはじめ、その他もアクション、パズル等いろいろと期待してます。さて話は変わって現在はゲーメストNETにハマってます。奥のフリートーク、略して「奥フリ」にあやしいノリで常駐してますので、みなさん顔出してください。☆モキャ!!（←こんなノリ…）　P.S.サラ山さん消されないよう祈ってください。
（ぽっぷん・ゆうちゃろー）



●ライターになり生活環境が激変したために、1年以上ほったらかしにしていた愛機CBR400にⅡをそろそろ復活させる予定だが、今の生活にバイクライフを取り入れるのはイロイロ問題があんだよな〜。乗るヒマがあんのかとか置き場がねぇとかな〜。
限定解除もしときて〜な〜。別に大型で乗りたいやつあるわけじゃないけどね〜。あ〜なんかクソつまんねェ　後記書いちゃったけども、書き直すのもメンドーだからいいや。（VMT-RED）

OPINION

論

仮想世界と現実の狭間でプレイヤーは？

加藤　博（発行人）

〝思わぬ展開〟という事態に巻き込まれることが世間にはままある。予想しなかった方向にコトが進んでしまうという訳だが、大体は良い方向よりも悪い方向へ進むことが多い。

昨年の12月下旬、朝日新聞で報じられた記事に、私の目は釘づけとなった。

その記事は、北海道の中学生3人がひとりの高校生を殴ったというものである。それだけなら特別珍しいことでもなく記事にもならなかっただろう。

特異に感じたのは、3人の中学生が殴ったり蹴ったりのシーンを後で楽しもうと10分のビデオに撮ったこと、しかもその暴力の動機がゲームファンなら誰でもが知っている超ビッグな格闘ゲームの技を実際に人間で試してみたかったということ。である。

もちろん、これは我々ゲームを愛する者にとっては歓迎するべからざる悪いニュースだ。この愚かな行為に対して、新聞（記者）は現実と仮想の区別がつかない若者たち、そこに、現代の断面を見るという立場から取り上げている。

そのような取り上げ方は必ずしも間違っているとは思わないが、我々が恐れるのは、そこからさらに話がエスカレートして、まだ思慮のたりない若者たちのあぶない行為を助長させるゲームとゲーム施設、と焦点がずれ込んで話がどんどんひとり歩きしていくことである。

今、ビデオゲームは家庭用ゲームの普及、さらにゲーム業界の皆さんの長年の努力、また我々プレイヤーの努力も加わって、ゲームも音楽や映画と同じように、ひとつの趣味として社会的に認知されている。そう判断していいのではないかと思う。

「暗い」「きたない」「不良の溜まり場」と言われた10年前の認識をそのまま持ち続けている人は、さすがに少なくなっているはずだ。ゲームも正しく理解されてきている。とはいっても油断はならない。

趣味という世界は、その趣味を味わった人でなければ本当のところはわからない。ゲームをするという趣味とは、最初にとりあげた暴力は本来なんの関係もないのだが、その趣味のラチ外にいる一般人には、なんとも不気味に思えてしまうのだ。関係ありと誤解してしまう、それが怖い。

ゲーム→現実と仮想→未熟な青少年→悪い影響（現実と仮想の混同）→事件→ゲームとゲーム施設が悪い→制限又は禁止すべきだ、と〝思わぬ展開〟になることが怖い。

では、われわれプレイヤーはどうすればいいのか？皆さんの意見をお聞かせいただければ幸いです。

■待って〜もうひとこと

やぁ、みなさんこんにちは。ゲーメストムックは買ってくれてるかな?さて、2月のゲーメストムックだが、ウォーザード、リアルバウト餓狼伝説グラフィカルマニュアル、ストリートファイターEXと、ナイスなムックのコンボ、コンボだ!!誰がこんなに作るんだろう…(涙)。

あ、あとバーチャ3Act.2は、発売が3月になってしまった。すまぬ!!でも内容は深いぞ。（アナーキャーZ松!!）

表紙の裏をとれ

あっ!!ガイルいない?いる?いる?…よかったっす。ガイルがんばったっす!!

EXはプルプルを使ってますが、いまひとつ…格ゲーからはなれていたもので…。

ティンクルスタースプライツはいいっすね。まだ対戦はしたことねーけども、とても簡単で、いろいろ練習できて又やろうっつー気にもなるってもんだいー

藤原ひさし

GAMEST　2月28日号

■平成9年2月28日発行　第12巻3号通巻189号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区神田神保町1-26
電　話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
営業部　03（3293）9326
■印　刷　凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS-N,O　C・LAN
KAL　MOMO　ジョッキー★笹岡　いなりん　ぴぐ
田渕健康　立衆多　アディオスToshi　がっちん
ギィ　ACE　K-TAN　珈琲FREAK!　GED　DAN
ハマー　キャサ夫　GYU　MVP　SHO　伊勢猫
しじみ　借金　ゆーちゃろー　KMT　CHU　P・鈴木
河本きらり屋　RED　京城　フニャ夫　スーさん
猿渡雅史　霜田和人　鈴木規康　辻本圭介
山下浩志　北裏裕章　田川祐一郎　青木珠美
二田祐樹　入澤英明　吉田和真　松田史征
花沢貴宏　鳴田雄吾　松原法史　斉藤也寸志
野口孝広　小沢英樹
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室　西村光賢
ローリングストーン　エジマ企画



夢のままでは終わらせない。
そんなキミの明日を応援したい。
97年度体験説明会
開催日
2月15日(土)
2月22日(土)
3月 8 日(土)
3月22日(土)
時間
PM2:00 ～ PM5:00
場所
本学院
21世紀が求める新しいクリエイターのために
■マルチメディアクリエイター科（2年制）
ゲーム商品化へ学院のバックアップ
■ゲーム開発研究科（3年制）
ゲーム業界まで広がる活躍のフィールド
■アニメーター科（2年制）
本科【全日制】 現場直結主義でクリエイターを養成
97年度生願書受付中
■ゲームクリエイター科（2年制）
●ゲームデザイナー●ゲームプログラマー
■ゲーム開発研究科（3年制）
●3年間のカリキュラムと学院の支援制度
■ゲーム企画シナリオライター科（2年制） 新設
●ゲーム企画●ゲームシナリオ
■マルチメディアクリエイター科（2年制）
●CD-ROMソフト制作●パソコン通信/インターネット●デジタルサウンド
■CGアニメクリエイター科（2年制）
●CGアニメ●CGデザイン●CGアート●CG検定資格●3Dアニメ
■アニメーター科（2年制） 新設
●原画●動画●キャラクターデザイン●作画監督●ゲームアニメ
■声優タレント科（2年制）
●アニメ声優●洋画吹き替え
■コミック科（2年制）
●ファンタジーコミック作家
■ノベルス・ライター科（2年制） 新設
●ファンタジーノベルス●SF●コミック原作●ゲームライター
19:00から学べるプロへの近道 授業時間（19:00～21:30）
■ゲームクリエイター専科
□ゲームクリエイター養成コース
□ゲームプログラムコース
●ゲームプログラマー●ゲームデザイナー
■CGクリエイター専科（週1回／1年制）
●ゲームグラフィックス●CGアニメ●3D-CG●CGデザイン
■インターネットクリエイター専科 新設
●ホームページ制作●通信ネットワーク
■声優専科（週1回／1年制）
●アニメ声優●洋画吹き替え●ゲーム声優●ナレーター
■アニメーター専科（週1回／1年制）
●原画●動画●キャラクターデザイン●作画監督
■コミック専科（週1回／1年制）
●ファンタジーコミック作家●少年マンガ家
■ノベルス専科（週1回／1年制）
●ファンタジーノベルス●SF●コミック原作
■アニメーション演出専科（週1回／1年制） 新設
●セル／デジタルアニメ演出●絵コンテ●表現テクニック
■ファンタジーイラスト専科（週1回／1年制） 新設
●ファンタジーイラスト●小説さし絵●キャラクターイラスト
文部省認可（財）CG-ARTS協会認定CG教育校
アミューズメントメディア総合学院
〒150 東京都渋谷区東2-29-8 最寄駅／JR山の手線・埼京線・営団地下鉄日比谷線「恵比寿」徒歩5分 東急東横線「代官山」徒歩7分
学校見学随時受付中！
資料・説明会のお問い合わせ
0120-41-4600
入学案内書無料進呈
【申込方法】
官製ハガキまたはFAXにて下記項目を明記の上、右記宛先までお申し込みください。
1. 住所、2. 氏名、3. 年齢、4. 学校・学年、5. 電話番号、6. 志望学科
〒150 東京都渋谷区東2-29-8
アミューズメントメディア総合学院 ゲーメスト①係
FAX.03-3406-5070

REAL BOUT SPECIAL

強くなろうぜ。

格闘ゲーム史上、不朽の名作である餓狼シリーズ。その最新作『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』がついに出現!! そしてそれに応え、ゲーメストがついにムック制作に着手した!! ゲーメストムック恒例のハイレベルな内容だ。強くなりたい君は迷わず期待しようぜ。

リアルバウト餓狼伝説スペシャルムック化決定!!





©SNK 1996

'97 GAMEST MOOK

絶賛発売中!!
定価1480円

わくわく7



キャラクターや世界観など、どれをとっても魅力あふれる格闘ゲーム『わくわく7』。それを技表から完全攻略、アイランド、設定集やインタビューまで徹底して掲載してしまったスゴいムックの登場だ。これはファンならずとも常時携帯して熟読したくなること請け合いだぜ!!



わくわくしようぜ。

©1996 SUNSOFT

祝!ムック発売記念

わくわく7

WAKU WAKU SEVEN

めでたくムックが発売されましたが「わくわく7」はまだまだ健在!今回はなんと、わくわく通信局見開き２Ｐの大サービスだ!

雷だぁーブラック参上!

㊙技でわくわくしよう

ホントはずっと以前に資料もらってたんだけど、正直すっかり忘れてました。ゴメン。

担当：はまー

実は、わくわく7にはたくさんのウラ技（?）が存在する。ゲーム的に得するものではないけど、どれも笑えるので一度試してみよう。

●アリーナステージの歌詞表示

アリーナステージのBGM「わくわくがとまらない」が歌詞付きなのは、皆さんご存じのとおり。でも、ゲーム中じゃよく聞きとれなくて悔しい思いをしてる人もいるかもしれない。そんなストレスを解消してくれるのが、このカラオケモードだ。

やり方は、**アリーナステージで「ROUND1」表示前に、スタートボタン+A+Dを押しっぱなし**。これで画面下に歌詞が表示されるようになる（しかも曲中の声にシンクロして色が変わる）。ただ、ゲージが隠れてしまうのでちょっと迷惑かも。



全歌詞はわくわく通信局に載せといたので、そちらも見てね。

●ブラックカラー選択

結構有名な、CPU戦の同キャラで出てくるあの色を、自分のキャラで使えるようにする方法。**最初のキャラクター決定時に、レバーを下に入れながらABCD同時押しで**OKだ。

●冗談勝ちマーク



NPCの色も変わる。コワい…。

勝ち方を示すマークが、文字どおり冗談みたいになってしまう（投げ→マゲ、ドキドキ・土器といった感じ）。やり方は、**ステージ前のアイキャッチ時にスタートボタン+左**だ。元に戻すときは、もう一度同じ操作をしよう。

●ワイドBGモード



これが「アイキャッチ画面」だ。



どれが何のダジャレか分かるかな?

わくわく7ではキャラの位置関係によって背景が拡大縮小するが、これを常にズームアウトした状態にすることができる。冗談勝ちマークと同様、**アイキャッチ時にスタートボタン+右+C**でこのモードになるぞ。



対戦でやると結構イヤがらせ。

●CPUランダムカラー

これも**アイキャッチ時にスタート+右上+A**を入力すると、CPUが着替えるようになる。ボーナス君やフェルナンデスの色違いは普段見られないので、けっこう貴重かも。

ちなみに、アイキャッチ時に入力する3つの隠し技については、成功すれば「よっしゃあー!」と声がするぞ。



ハデ～なフェルナンデス。目に悪い。

●わくわくカレンダー

家庭用では3回、アーケードでは7回（ただし、1回でもプレイしていなければならない）デモがループするごとに、内部のタイマーに合わせたグラフィックが出てくる。わくわく通信局のタイトルの下にあるアレだ。

●わくわくボール回転加速

キャラクター選択画面でレバーを回転させると、背景で回っているわくわくボールの回転が速くなる。そんだけ。

●オープニング左右反転

これはアーケード版のみで、クレジットが7か77のとき、オープニングデモが左右逆になる。全然意味がないうえに、ゲームセンターでそんなクレジットが入ることはないと思うんだけど…。

ゼェーット!!
ポリタンクZ

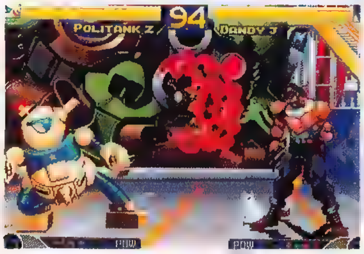
今回は、
近距離戦に
的をしぼって
みたぞ。



担当：ワイルダーKEI

基本は大丈夫か？

ポリタンクの基本は、Z弾を撃ちつつコマンド投げを行い、相手を近づかせないように闘うことだ。近距離戦が得意なほうではないので、相手を遠ざける闘い方はかなり重要になる。相手に「こんなの近づけねぇよー」と、思わすことができれば本物だ。



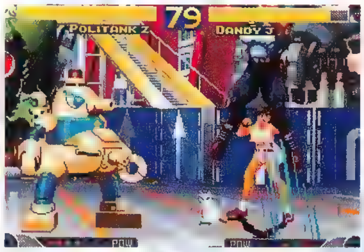
1段階目のZ弾が基本だ。

対空をどうするか？

ポリタンクは、他キャラのジャンプ攻撃に対して非常に弱い。つまり、完璧に対空兵器と呼べる技がないのである。ほぼ真上付近から攻められると、素直にガードするしか手がない。が、強いていうなら相手が真上以外という条件付きならば、Z弾が対空技としての力を発揮する。

そのほかには、バックジャンプ（垂直）大キック、しゃがみ大パンチが対空技として使える。早くいえば、目には目を、ジャンプ攻撃にはジャンプ攻撃というわけだ。

しかしその半面、相手のジャンプに対して、素早く反応してこちらもジャンプしなくてはならない。



跳んだと思ったら、



即バックジャンプ大キック（大パンチ）が結構強いぞ。

もし跳び込まれてしまったら、ここで既にコマンド投げか打撃（中段下段を含む）の二択を迫られているので、ガードする以外のこちら側の選択肢は、バックジャンプ大キックで逃げるかBボタン連打で投げを狙うかになる。

だったら跳び込まれるまえにジャンプしてやれ!!

ポリタンクのジャンプ攻撃は、実は強い。ジャンプ力があるので、相手を上から封じ込めることに関してはエキスパートだ。さらにミサイル投下も、ジャンプ攻撃の強さに拍車をかけている。だが、やみくもにジャンプばかりしているとそのうち対空技で落とされるので、途中で行動パターンを変えるようにしよう。

苦手ではすまない近距離戦

いくら近づかれないように攻めてはいても、いずれは近づかれてしまう。相手もポリタンクに近づこうと必死になるからだ。ジャンプで接近されたときのことは先ほど述べたので、ここでは、ダッシュで近づかれたときの対処の仕方を説明しておこう。1段階目のZ弾を出してさえいればそうそう近づかれることはないのだが、間合いが離れているとつい2、3段階目のZ弾を出しがちなので、その下をダッシュでくぐり抜けられることがたまにある。タイミングよく近づかれた場合はそのまま反撃をくらうしかないが（Z弾の硬直中）、そうでない場合は、パチンコ砲と大パンチが役に立つ。特に大パンチは近距離戦で威力を発揮するぞ。パチンコ砲を撃った場合は、Z弾かコマンド投げへとつなげよう。意表を突いて、ドクドクスモークでもいい。

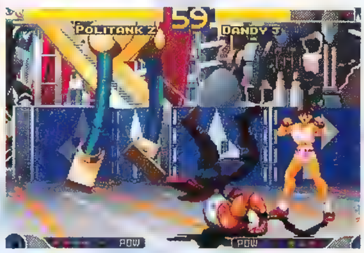
とにかく、相手に近づかれたら追い払うように闘いを進めていこう。

起き上がりを攻める

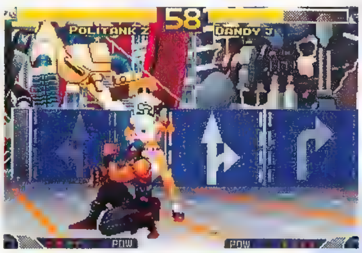
相手の起き上がりを攻めるときにも、今まで述べてきたようなやり方が通用する。どういうことかというと、相手の起き上がりに合わせて、ジャンプ大キックやミサイル投下、パチンコ砲を重ねて出しておくというものだ。もしここでミサイルを相手がくらった場合、着地したときにZ弾を出せば連続ヒットになる。

一応パチンコ砲でも連続ヒットになるが、どうせだったらZ弾のほうがいいだろう。

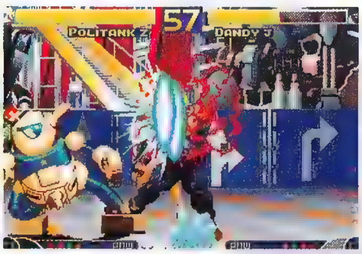
それから、スピンキックの後ろの部分を重ねておくという方法もあるが、移動起き上がりをされるとても重ねにくいので、あまり多用しないほうがいいだろう。一応できるということで、頭のスミにでも置いといてくれ。



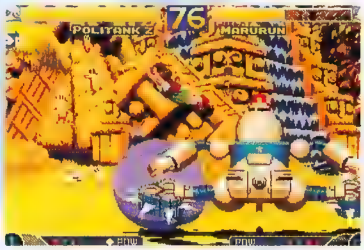
相手の移動する方向へジャンプ！



そして爆弾を落とす。



ミサイルがヒットしてもしなくても、Z弾は出しておこう。

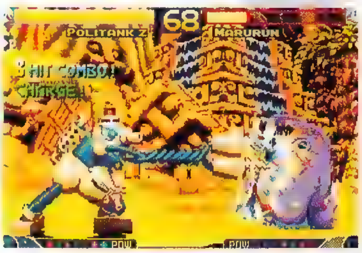


こう合わせるのがムズい！

連打で増やせ!!

レバー前入れで出るドリルアームは、実はボタン連打で段数が増える。当然威力も上がるので、相手にヒットしたと思ったら、すかさずボタンを連打しよう。

ただし、ドリルアームが不発したときにボタンを連打してしまうと、長々と出しっぱなしになってしまうので注意しよう。



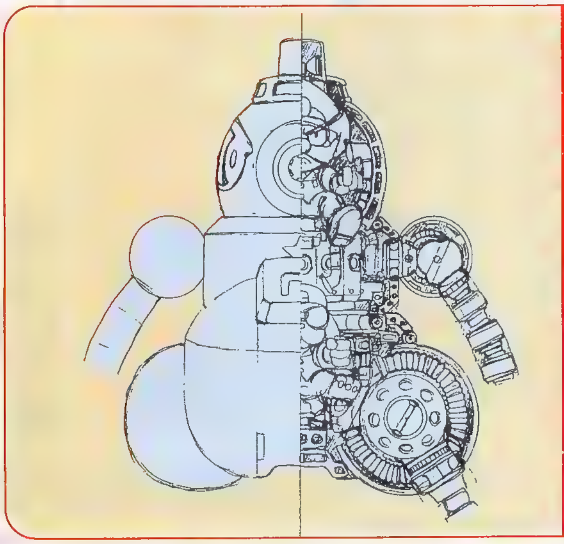
連打でほじれ！

緊急企画!徳川家の野望とは…

ポリタンクZ徹底解剖



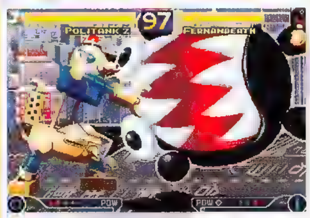
独占公開! ポリタンクZ解剖図



1/1スケール ポリタンク大解体だ!

わくわくシティの平和を守るために造られた乱射型乱用機動兵器、それがポリタンクZだ。搭乗者はもちろん、開発者である徳川超十郎とその機械技師である徳川ハム助だ。ハム助は主にBパーツ部分にあたるパチンコ砲と足技全般を担当し、徳川超十郎はAパーツを担当だ。Aパーツは主砲とアーム部分を指す。

それにしても、あれだけの爆弾をどこにストックしているのか謎ではあるが、それは徳川署長の、開発技術力の賜物であろう。きっと、四次元ポケットがあるに違いない。いや、絶対あるーでなきゃオレは納得せんぞ!四次元ポケットがあれば、あの人間大砲も納得がいく。フェルナンデスすら捕まえちゃうからね。



機内に取り込むその瞬間。

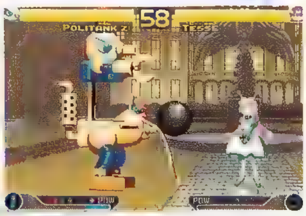
ビックリドッキリ弾はハム助の陰謀!?

ポリタンクのハラハラアタックであるビックリドッキリ弾は、破壊力は全キャラ中最強なのだが、攻撃判定の出が非常に遅いので、対戦ではほとんど使えない。実はこれには、ハム助の陰謀があったのだ。

画面をよく観察しているとわかるのだが、ビックリドッキリ弾を置く位置というのは、実はハム助の頭の上だったりする。しかも、この瞬間コブがプクゥッとできるので、その姿がとても可愛らしい…もとい、痛々しい。ハム助氏曰く「あんなのを毎回出されたら、頭がバカバカぴぃになるでやんす」とのこと。その前に頭が砕けると思うのだが…。その分Z弾を使えるようにして、超十郎の気をそらすようにし向けたとか…さすが機械技師、やることが違う。現に、徳川署長はZ弾をぶっ放して大喜びである。

しかし、これで君のタンコブ見たさにビックリドッキリ弾を使うプレイヤーが増えることは間違いないだろう。

ぐるりんもぐりん弱点発覚



うーんイタイイタイ。

ぐるりんもぐりんは、その名のとおり地中に潜ってから攻撃するのだが(潜るときにも攻撃判定はある)、垂直ジャンプでかわされてしまうのである。私は伊勢猫氏の扱うまるるんに、うまくジャンプでかわされた。それに「それ、CPU戦でやってたからもうくらわないよ」とまでいわれてしまった。が、WP版のぐるりんもぐりんは、前進している途中で下段から中段判定になるので、普通に出すよりは使えるぞ。

ハム助よ…もっと相手をギャフンといわせられるようにチューンナップ頼むぜ。よろしくメカドック。

ポリタンク専用用語

● **「今日は○人逮捕したよ」**

ポリタンクを使って勝利した数を、あえて逮捕という形で表現したもの。

● **「シャア専用ポリタンク」**

Bボタンで変わる赤色のポリタンク。この色のポリタンクを使うと、通常の機体より3倍近いスピードが出せる。ちなみに嘘800が加わる。

● **「百式」**

ジムボタン(知ってる人いるかな?)、じゃなくて、Cボタンで変わる金色(黄色)のポリタンク。ただ単に、金色というだけでこう呼んでいるだけ。

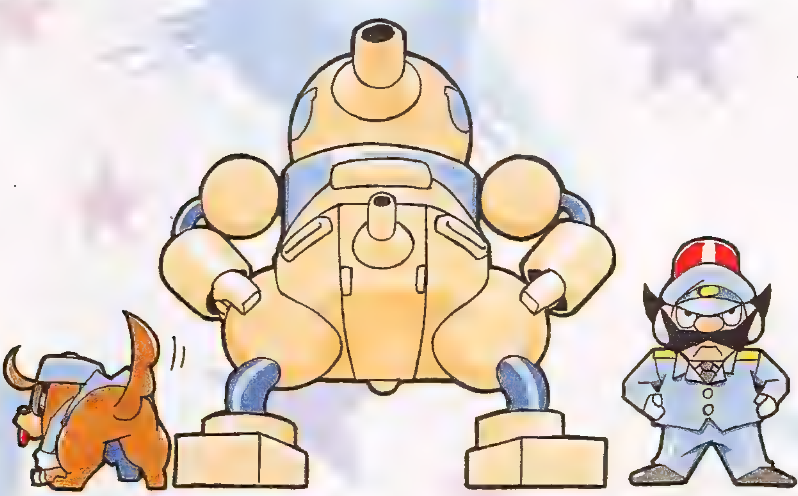
● **「ドリドリ」**

ドリルアームを略してみた。

以上、少ないけどポリタンク用語はこんなところでしゅ。



負けだしたら赤ポリタンクで再乱入!

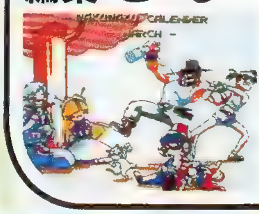


愛はハガキでちょうダイヤ♪

★神保町★
わくわく通信局
第4号

神保町わくわく通信局発信

局長:はまー
編集:こーじ



一カ月のご無沙汰ですが、皆さん「わくわく7」遊んでますか?CPUもおもしろいけど、僕としてはやっぱり対戦やってもらいたいです。ゲームシステム的にも「ドラマ」が生まれやすいからね。

さて、今回は2ページもらえたので、読者のハガキもたくさん紹介できちゃいます。お楽しみに。

歌え若人よー

アリーナステージに歌が流れているというのはわくわくのファンなら周知の事実。その歌詞をここに紹介します。

と、それだけでは芸がないな〜と思っていたところへ、来ましたよこんなハガキが。

「短い曲なので何げに2番を考えてみました。1番よりも強気(ゴウキじゃないよ)な感じにしてみましたがいかがでしょう?」(埼玉県　DEN君)

む、なかなか玄人肌なつくりでびっくり。スゴいですね〜と言いたいところなんだけど、実は大ニュースがあるのだ。

「セガサターン版ではBGMがアレンジされていて、アリーナステージの曲も2番まで入ってます」(わくわく7プログラマー　植田さん談)

何と、さすがは時代を先取りする(し過ぎ?)サンソフト、そこまでお見通しとは…。DEN君とオフィシャル、どちらの歌詞が好みかは、サターン版の「わくわくがとまらない」を聴いて判断してみてね。

ところで、ここまでやってくれたからには、もはや大声で歌ってみたくなるのがゲーマー魂というもの。プロローグでもX2000でもいいから、どっかのカラオケに入らないのだろうか……。どうやったら登録できるのか知ってる人、情報求ム。

みんな分かる?(僕はダメっス)

もう一つ、読者投稿に関するネタを。

「誰がどのキャラを演じているのか教えてほしいです(スタッフロールだけでは分からないので)」(北海道　夜烏丸君)

余談だが、彼は非常にたくさんハガキを送ってくれる(すでに6、7枚)ので、採用が偏りすぎないようにするのが大変なのだ。と、それは置いといて、いわゆる声優さんですか。フフフ、ご心配なく。そのへんのチェックもぬかりはないですぜ、ダンナ。これは別表にまとめたとおり。最近は声優ブームなので、本屋で辞典でも買って調べれば詳しくわかると思うよ。

あ、ちなみに、アリーナの歌は**草加　えり**さん、キャラセレクトのラップは**アンドレ・ブラック**という外人さんです。

「わくわくがとまらない」

まぶしい朝日あびて　飛び出そう
無限に広がる　今日がはじまる
くよくよしてても　夢はかなわない
涙の数だけ　そうさ　強くなるのさ
WAKUWAKU　悲しみなんか
WAKUWAKU　ふっとばすのさ
どんなできごとが　待ってるんだろう
わくわくが　もう　止まらない

広がる大地蹴って　飛び出そう
希望へ続く　あしたが始まる
もじもじしてても　チャンスは来ないよ
勇気を片手に　そうさ　駆け出そうよ
DOKIDOKI　見知らぬ未来を
DOKIDOKI　つかみ取るのさ
どんな冒険が　待ってるんだろう
どきどきが　もう　止まらない

「わくわく7」声優一覧表

ティセ=ロンブローゾ	大河内　葉子
六条　麦	おおみ　ちとせ
爆皇　雷	工藤　よしのり
牧原　アリーナ	益田　真理子
ダンディーJ	中本　修
スラッシュ	辻村　ときしげ
徳川　超十郎	伊沢　勉
夏美・ランプー	服部　菜穂
ボーナスくん	藤田　俊之
フェルナンデス・ナレーション	堀田　和則
まるるん 徳川ハム助	平野　行俊

ドキドキ相談室

「わくわく7のネオジオCD版は出ないんですか?」(新潟県　CD大王君)

ぐっ、いきなりイタイところを…。ズバリ言ってしまうと、ネオジオCD版は出ません(泣)!!シクシク…。

これはロム版に比べてメモリが少ないために、背景やキャラのグラフィックを完全に再現できないからなのだ(ロム版はデータのやりとりが早いため、一気にすべてメモリに取らなくても支障がない)。「ゲーム」を成立させるためにはキャラパターンを半分以上削らねばならず、それではわくわくの魅力が台無しになってしまうということで、残念ながら移植は断念されたとのことらしい…。ゴメンネ、CD大王君。

「アリーナや雷が通学している学校は何という名前なんですか?あと、授業はどんなことをしているのですか?」(神奈川県　まるるんの尻尾君)

そういえば、ムック用の㊙資料の中にも学校の名前なんて載ってなかったなぁ。これは次回までにちゃんと聞いとくから許してね。

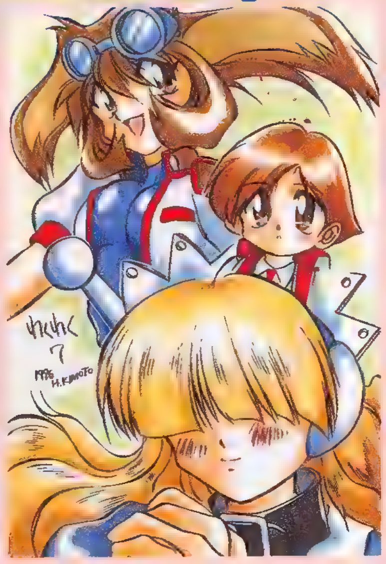
もうひとつの授業内容のほうだけど、詳しい分類は不明なものの、唯一ハッキリしている点がある。それは「必殺技は必修科目である」ということ。わくわくワールドでは、飛び道具を撃ったり無敵になったりは当たり前なのだ。

というわけで今回はここまで。結局2つしか答えていないけど、ハガキはまだまだ募集しています。宛て先は、

〒101　東京都千代田区神田神保町1-26
㈱新声社　ゲーメスト編集部「神保町わくわく通信局」係　まで。待ってるよー

ハガキーズMEGAMIX!

（北海道　木本博之君）うお〜っ、美麗なハガキに消印の邪悪な影があ〜!!許して…。



「アリーナのいいところ。それはスクール水着とうさぎのような耳。自分はそれらに心を打たれ、表向きはバリバリのポリタンクZ使いとして、実際はアリーナ命のイカれた野郎になってしまいました」（神奈川県　不屈のダンマスター君）

実にストレートな魅かれ方で、開発の方も「しめしめ」と思ってることでしょう。ところで、アリーナだけのイラストって1枚もないんだけど、なぜだろう？

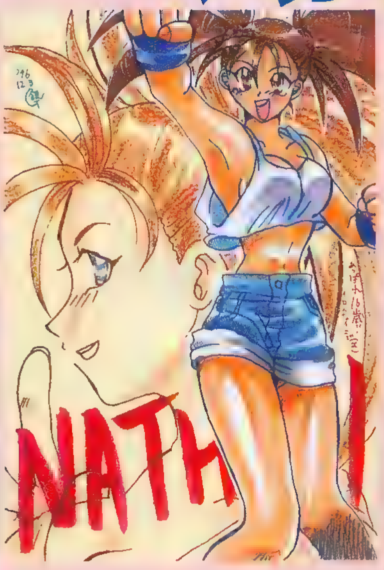
「ぬぐおおっ!!まるるんをやっつけるとめっちゃ心が痛むのだぁ!!麦ちゃぁ〜ん!頼むから泣かんといてぇなぁ〜〜!!」（大阪府　BUN君）

まるるんって、何か手を出したくなる（触るって表現になるのか？）形をしてるけど、倒したときの麦の泣き声でその快感がトラウマに反転しちゃうんだよね。次号でひーこー先生が「麦特集」を予定しているので、まるるん使いでない人はそこで懺悔だ。



（神奈川県　寅根樹沙霧さん）まるるんぬいぐるみとかつくったらバカ売れしそう。

（大阪府　ギャランドゥ銀座さん）よく見りゃわかるこのトリック。実はペンネームが…。



「夏美ちゃん!!わずか16歳にしてなぜあのようなグレイトなバディなんですかっ!!（涙）やはり今までのアウトドア生活がそうさせたのでしょうか…（笑）」（大阪府　増田真澄子さん）

特に意識したわけではないのに、やたら採用率が高い彼女。ネタの味が濃すぎず薄すぎずって感じなんだよね。

ここで前々回の訂正。ポリZステージの彼女は超十郎の奥さん（!）で、子供たちもハム助をいじめにきてるただのガキらしい。なにゆえに…。

論（←結局コレ）

対戦格闘と呼ばれるジャンルが溢れ返っている。その多くが模倣のレッテルを張られ消えていくなか、しかし確実にステータスを築き上げ支持されてきたものもある。その違いはどこにあるのか。

つくるということは、形にして伝えたいテーマがあるということである。このテーマそのものは制作者の完全なるアイデンティティの産物であるが、それを表現するにふさわしい媒体を選択する才能もまた、クリエイターとしてのセンスと経験を必要とする。

だが、ゲーム業界ではこの理屈が通用しないこともあるようだ。上から命じられ、表現の場と技術を「会社の力」として提供される。これが今まで隠れていたアイデアの鍵となれば、それは皆にとって大きな飛躍となる。だが、テーマが出ない、またはふさわしくないものを無理矢理押し込めたのであれば、結局は二流として忘れられてしまう。

メインプログラマーである植田氏は、「わくわく7のキャラは必要以上に一般受けを狙ったけれども、結局一点集中でしか受けなかった。なんでかな」と苦笑する。最初はあえて「器」を設けたのだが、企画を進めるうちにそこから「内なるアイデア」が溢れてしまったのだろう。最終的には、逆にそれが器をよりポジティブな方向につくりかえ、狭くとも底深く変貌させていったのではないだろうか。

時代は頑固だ。我を貫いたものは、宗教であれ政治であれ弾圧されてしまう。しかし、後にそれが認められるのもまた、時代の持つ特徴だろう。

速報 ゲ屋神保町店 わくわく7大会

96年も押し迫った12月23日の祝日、マルゲ屋神保町店にて、待望のわくわく7大会が開催された。

当日は朝早くから50人以上ものお客さんが列を作る盛況ぶり。通常のマルゲ屋大会の平均参加人数が30人くらいだというから、いかにわくわく7の人気が高いかがおわかりいただけよう（ちなみに当日は32人によるトーナメント戦だったので、惜しくも参加できなかった方は、本当に申し訳ございませんでした）。

さて肝心の試合のほうだが、これがなかなかの盛り上がり。対戦レベルの高さもさることながら、みんな本当に"わくわくバトル"な闘い方をよく心得ているという印象を受けた。勝ちに固執するあまり、こぢんまりとした闘いになるかと思われたが、なかなかどうして、ハラハラアタックもちゃんと使ってくれたりして、常に笑いの絶えない楽しい対戦が繰り広げられたのだ。

なお、結果は以下の通り。

●優勝
横尾　稔君（スラッシュ）
●2位
中島隆夫君（ティセ）
●3位
戸頃孝彦君（雷）

ベスト3の人たちには、以前このページでも紹介した模型ショップミーティアさんより、アリーナとボーナス君のフィギュア、またサン電子より豪華賞品が贈られた。

優勝した横尾君は、なかなかのスラッシュ使い。相手がふところに入ってくるところにダークネススラッシュを決めるタイミングが絶妙だった。ロケテストの頃から練習していたというから、なかなかの強者といえよう。

ちなみに、参加者の半分がティセを使用。ティセの人気の高さを改めて思い知らされたしだいだ。



みんな来てくれて本当にありがとう。



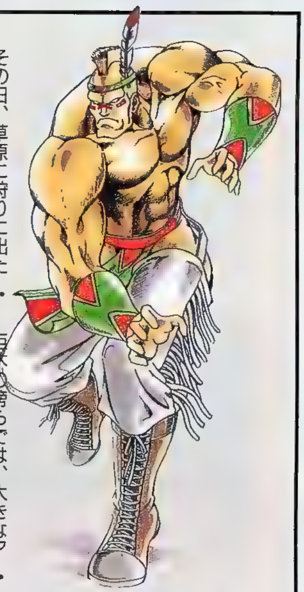
左から、3位の戸頃君、優勝の横尾君、2位の中島君だ。おめでとう。



1発目にくるあたりが渋いやね

コンドル・ヘッズ

担当：毒舌課長アディ作



その日、草原に狩りに出た彼の視界を突如として濃霧が覆った。こんなことは今までなかった。霧の向こうに何やら巨大な影が出現した。巨木だ！ 樹齢は千年を下らないだろう。この辺に、このような木があるはずがなく、周囲の景色は明らかに一変している。

巨木の傍らでは、大きなアメリカライオンが悠々とこちらを見ていて、その目には不可解な知性が感じられる。

「聞け、狩る者よ」

野獣が語りかけてくる。マニトゥの化身だろうか？

「汝の時にして百年の間に、この地で多くの部族が滅ぼされた。すべては単一の意志によるもの。その邪悪なる意志はこの地上のあらゆる国において、長きにわたってその猛威をふるってきた。だが、今、その意志を封印する機会が訪れた」

聖霊の存在を信じる彼は、あるがままを聞き、そして受け入れる。

「あなたは、何者なのですか？」

「何ものでもない。見るもの、とだけいっておこう。さあ行け、狩る者よ。時は来たのだ。汝の行く所に、邪悪なるかの者はいるだろう」

辺りは元の風景に戻っていた。巨木も今はない。

翌朝、朝焼けに染まる見慣れた岩山を背に、彼は旅立つのだった。

暑さ寒さも彼岸まで

格闘ゲームのキャラにこんなことを言っても仕方ないが、世間が真冬の今、コンドルは夏を感じて羨ましい限りである。

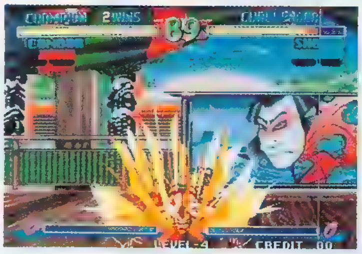
彼のこのゲームの最大の決め手となる連続技は、それほど弱くないが、それを叩き込む状況は間違いなく他キャラより少ない。ダッシュがないからだ。おまけに単発の必殺技は、ガードされると反撃を受けるものばかり。

つまりオフェンスに関しての性能は低いということになるが、ディフェンスはトマホーク・ジャックとムーンライト・スラムのおかげで超一流。

まずは、この2つの必殺技の性能を完全に把握してしまってから、連続攻撃を考えるようにしよう。

では早速、トマホークから。この技の最大の特徴は、3ボタン同時押しという簡単コマンドにもかかわらず、無敵時間があるということ。

そのため対空兵器として非常に優秀。ガードされても隙がないから、地上でもバリバリ使えて、ある意味全キャラ1と言っても過言ではない。



ムーンライトは防御手段の1つとして使っていこう。

コンドル助とオゲレツ君

コンドル助－オゲレツゥ～、ボディプレスでめくった後は、連続技を狙うしかないナリか。

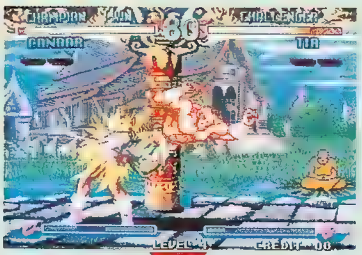
オゲレツ－ウ～ン、ガードされたら必殺技を出さないで再びジャンプするか、様子を見たりするぐらいしかないね。

コン－我輩はいやナリィ～。2回転も狙いたいナリィ～。

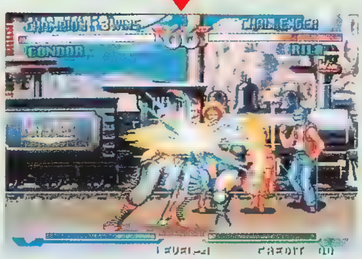
オゲ－ダメだってコン助、投げ技は…。あ、アトラスロックじゃないかぁ～。

コン－違うナリ。前方向にレバーをグルグル回してたら、勝手に出たナリ。もしかしたら自動2択ナリか?オゲレツ。

オゲ－違うよ。本当にちゃんと回してたら、スカリポーズが出るはず。でも、結構有効なことは間違いないよ。

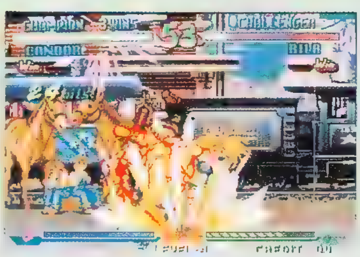


めくりはコンドルの中では、最大の攻撃手段だ。

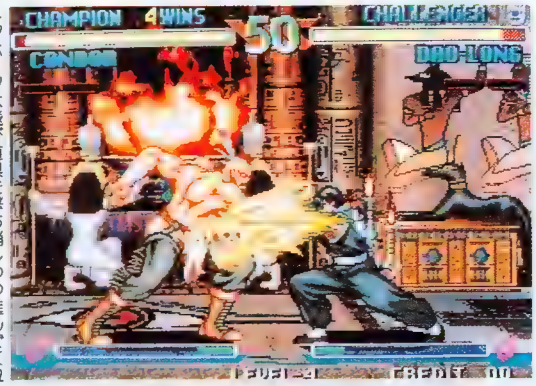


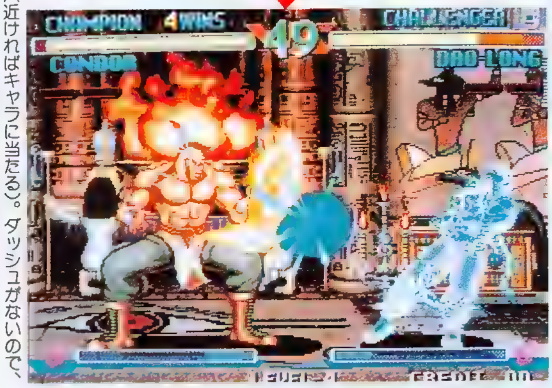
下Ⓟを1発当てレバーグルグル。たいていはこっちが出るが…。

OR



うまくいけば、2回転が成功したりするぞ。





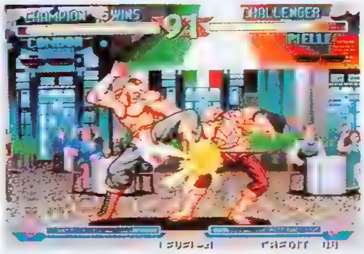
トマホークは飛び道具を撃ち消しつつ進んでくれる（近ければキャラに当たる）。ダッシュがないので、歩く以外にもこんな方法で相手に近づいてみよう。

ただし弱点もあって、地上でヒットしてもダウンが奪えず、状況的には五分より少し不利。よって地上ヒット後何か技を出すなら、出の早い無敵技。つまりアトラス・ロックバスターに絞ること。ちなみに、対空技としてもトマホークに引けをとらないぞ。

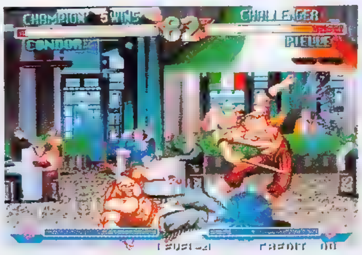
さて、次にムーンライト・スラム。間合いの広いコマンド投げということで、当て投げを狙いたくなるはず。しかし、このゲームの性質上（くらい・ガードポーズが長い）実戦ではほぼ無理。

では、どんな場面で入力すればいいかと言うと…。相手ともつれたとき。もしくは、俗に言う「立ち…」が有効だ。

もつれたときというのは、例えば自分がジャンプした際、相手が昇り系の技を対空として用い、落とされてしまった、または自分がダウンして相手が技を重ねてきた等、近間でリバーサルが必要な状況を指す。当然、ゲージが溜まっていれば、超必殺技を使っていけばいい。



中間距離では、この立ち大キックをキャンセルしてスカイ。



グランド・バッファローは使わなくていい。

ちょっと守り重視になってしまったので、最後に攻撃のほうも触れておこう。

基本的にはめくりボディプレスからの連続技がやはりメインで、パンチ×2→小足払い→スカイ・ブリッジ（アトラス・ロックバスター）が実戦的。

中間距離からの牽制には適した技がない。あえて何か出すなら、威力重視で立ち大キック→スカイを多用しよう。

相手が近づいたら立ち大キックを出し、それをキャンセルして大スカイ・ブリッジ。ガードされても延々繰り返していく。ジャンプ攻撃を多用してこないキャラには有効。マハール、コンドル、アルシオンといったところ。キャンセルタイミングは早く！

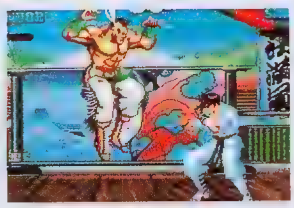


CPUが近づいてきたり、その起き上がりに…、



この3ヒットを繰り返す。ガードされてもOK。

すかしムーンライト・スラム。跳び込んで何も技を当てず、着地と同時にムーンライト・スラムを入力。「遠過ぎるかな？」と思うところに着地するのがコツ。何か技を出そうとするところを吸う。どんなキャラにもほどほど有効である。



こんなに遠くで着地しても…、



何か技を出しているので、吸える。

CPUが跳んでくるまでひたすら待ち、トマホーク・ジャックで落とす。小足払いやしゃがみパンチは出さない。落とすとめくられる距離にCPUをダウンさせられるから、連続技を狙ってもいい。よく跳ねているキャラ、ショウ、ライラ、ティア等に。



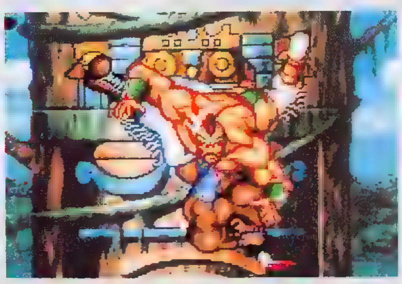
跳んでくるか近寄ってくるまで待って、トマホーク！



トマホークの空中ヒット後アトラスを出すとつながるぞ！

放課後懇怒留倶落部

「俺たち、放課後懇怒留倶楽部」
「見参！シャキーン！」
W極－いやぁ～、E極君コンドルはおもしろいねぇ～。
E極－そうだね、W極君。ショウとかタオロンなんて、アウトオブ眼中。男なら重量級。2回転はロマンだよ。早速ゲーセンいこう。
…ア、なんだ、あのコンドル。対戦で踏んでくるまでひたすら待ち、トマホークかアトラスのみで勝ってるぞ。E極くぅ～ん！
E極－ハ、何て寒い闘い方だ。こいつは許せないね、W極君！しかもギャバンの蒸着プロセス並にしつこいぞ。メストを読んでる君たちは真似するなよ。せ～の！（↓）



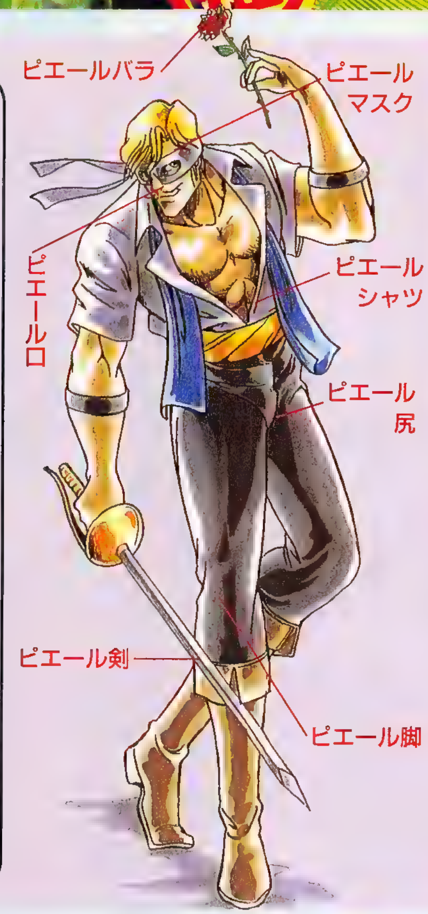
クソ待ちはアカン！
懇怒留倶楽部

快傑○ロ+シャル○ット÷エセ貴族=ピエール

ピエール

落ちぶれても元上流階級。素顔を隠した貧ぼっちゃま、ピエール・モンタリオは今日も行け行け山口君。

担当：ピエール★笹岡



●ピエールバラ

ピエールにとって、バラはとっても大切なアクセントでありファクター。ローザ・トレイン、スーパー・ローザといった必殺技に、まさに花を添えるアイテムである。選んだキャラの色によってさまざまないろどりのバラを用意しているのも重要だ。

●ピエールマスク

己が正体を隠すためにしているこのマスクも、ピエールにとってはファッションの一つ。某怪傑○ロのマスクと酷似しているも、単なる物まねではないことを、ピエールの風格からかもし出している。

●ピエールロ

ピエールのしゃべりは、やはりどことなく上流階級の風格を漂わせる。「ソロービンソラファイナー」や、「スーパーソンローザ」など、真似のできない本格派エセイタリア人といった風格。

また、アンドゥトロワを決めたあとには、必ず「メルシー」と相手を気遣う紳士の態度も見受けられ、さすがである。

●ピエールシャツ

某エンジェルのエース羽田のように、シャツの前を思いっきりはだけている。このへんにピエールの男色家肌が感じられるポイントだが、本人はどのように考えているのだろうか?

●ピエール尻

ピエールの尻は、これまた重要な部分であり、対戦中何度も拝まされるイヤな部分でもある。

特にBD同時押しの特殊技「フライング・ピーチ・ボンバー」は、中段判定でしゃがみガードできない。そしてここからは、恐怖の立ち小K（ケツ）→ムッシュ・クラッシュの5段攻撃が待ちかまえている。これを我々は、恐怖のケツコンビネーションと呼んでいる。

●ピエール剣

ピエールの剣は、フェンシングのサーベルと同じものだ。ここからボンジュール・ショットなどの必殺技が繰り出されるのだ。

中でも、超必殺技のサンダー・クラウザーはサーベルの先から電撃を発するという衝撃的なもの。そのための手袋なのだろうか?

気だるい午後のひとときお気に入りの赤いバラの花に囲まれて、彼はシナモンティーをすすっていた。何を思ったか突然立ち上がった彼は、最近購入したロココ調の姿見の前に立つ。

「美しい…。美しい上に最強を誇るこの私。なんて罪作りな…」

衣擦れの音がして、視界の隅にジィの萎縮した姿が映る。

「旦那さま。造園業者への今月の支払いがやりくりできません」

おずおずと差し出すジィのその手には、武術大会「FIST」の出場要項が載っていた。決勝で最強の格闘家を倒せば賞金…か。

「この私こそが最強だ。ジィ、私は美の完成と名誉のために出場するぞ」

素顔を隠し、サーベルを手にしたエセ貴族は、敢然と立ち上がるのだった。

ピエールなりきり講座

怪傑○ロにしてエセ貴族というばかばかしい、いや、すばらしい設定のピエール。このキャラを楽しくプレイするには、やはりなりきり度が重要なポイントになってくる。

ここでは、対戦プレイ中に、いかに相手を愚弄し、そのうえで相手をどうやって笑わせて闘っていくか?をポイントにして説明していこう。

特別な知識は一切必要としない。要はあなたが一線を越えるか否かにかかっている!

発声練習から始めよう

基本はやはり、飛び道具で相手を牽制しつつ、相手が跳んできたら対空技で落としたり、ジャンプ攻撃に行ったりするのが基本となる。

まず、飛び道具を撃つときには、必ず「ボォーンジュール」を忘れないようにしたい。相手に対するあいさつ代わりだ。

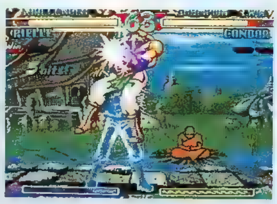
そして、対空技だが、私がオススメするのは、立ち大K。これはすぐに出るし対空性能が良く、覚えておきたいものだ。

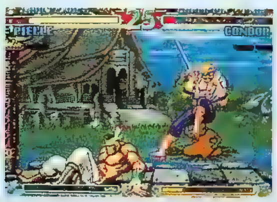
しかし、相手に起きあがりを攻められた場合や、めくり気味に跳び込まれた場合には、ゲージが溜まっているならサンダー・クラウザーを対空兵器にするとなお良い。

サンダー・クラウザーを決めたときには、必ず「サンダァークラァウザァーウフン」と相手を小馬鹿にするのも忘れないように。

さらに、相手を転ばせたあとには、2～3回ダッシュやバックダッシュをして、「ワーオワーオ、ウフーン」などとすると、なおさら相手の怒りを買える。是非やってみよう。これでなおかつ間合いが取れれば完璧だ。


通常の対空は立ち大K。「オーウ!」

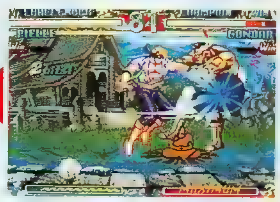

めくりや起き上がりは「サンダー・クラウザーウフン」

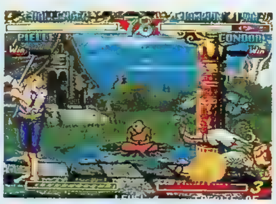

小刻みにダッシュしまくるのもピエールらしさの演出。

攻め

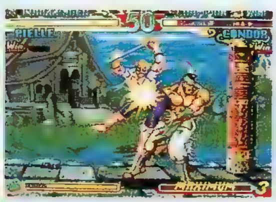
飛び道具で牽制しつつ、攻めるときには、ジャンプ攻撃や、BD同時押しのピーチボンバーで接近し、当たったら連続技を決めて、ガードされたら小P連打で間合いを離して、再び仕切り直しする。小P連打からの飛び道具は危険なので使わないように。

でもって、ときには飛び道具～ジャンプして、メルシー!アンドゥトロワを出すといい感じで当たってくれることがある。この技は、当たると最後に「メルシー!」といって相手を挑発できるので、リスクは大きいが絶対に対戦中に決めてみたい技である。用がなくとも狙っていこう。


アンドゥトロワが当たったら…、


必ず「メルシー」。礼儀正しさを演出。

ジャンプ攻撃やBDが当たったら、そこから小P連打→ムッシュクラッシュや、小P連打・アンドゥロビンなどを狙っていこう。

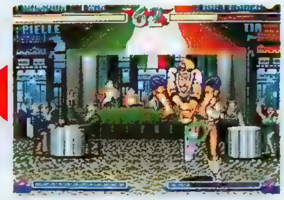

ケツが当たったら小P連打から連続技だ。

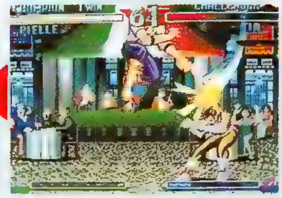
ホッピングサーベルでトリック…めを楽し…

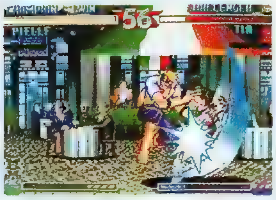
ジャンプ中に下小Pで、踏

●ピエール度チェック！

1・実は元上流階級
2・おフランスという言葉に反応する
3・侍ではシャル○ットを使っていた
4・もちろんダイナマイトではジャ○使い
5・いつのまにかオカマ言葉になっていることがある
6・ケツの締まりには自信がある
7・開襟シャツを愛用している
8・今、気になる男がいる
9・自然と内股で歩いている
10・好きな有名人は志茂田景樹


ホッピングサーベルから…、


大Pを出したり…、


アンドゥトロワを出したりできる。トリッキーなのをたのむ。

みつけのような、ホッピングサーベルという技が出る。

この技を有効に使って、効果的な攻め方を考えてみよう。

まず、ジャンプからややめくり気味にジャンプして、引きつけてからホッピングサーベルを出すと、大きめのキャラなら2回まで当たる。

そこから、ジャンプ大Pや大Kを出したり、アンドゥトロワを出すこともできるので、いろいろ試してみよう。

また、ジャンプを引きつけてからホッピングサーベルを出して、すぐさま大Pや大Kを出せば連続技になるし、跳ね返りの頂点でアンドゥトロワを出したりも面白い。

さらに、相手の起き上がりに近づいて、いきなり昇りジャンプからホッピングサーベルを出して奇襲したりすると、断然いい感じのピエールになってくるぞ。

時には挑発も織りまぜるのも忘れないように。

自分の個性を引き出す連続技のいろいろ

さて、普通の闘いかたを身につけたら、あとは自分のオリジナルの闘いかたを身につけたいところ。

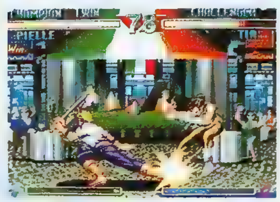
私がオススメするのは、いろんな超必殺技を連続技に入れ込んでいく方法だ。

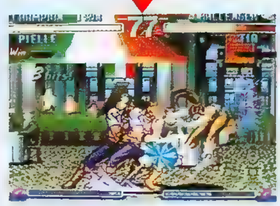
まず、しゃがみ大Pが当たったら、ロビン・ライナーが安定して入る。ゲージがあれば、これをアンドゥ・ロビンやスーパー・ローザにしてもいいぞ。

しゃがみ大Pを、相手が跳んできたところに当てたら、キャンセルできるところで当たれば、そこからロビン・ライナー（大）→アンドゥ・ロビンが、画面端近くなら決まる。これは決めるとポイント高いぞ。

そして、もうひとつ覚えておきたい連続技が、大Kのスライディングからのアンドゥ・ロビンだ。

これは、大スライディングが相手にギリギリの位置で当たった場合にのみつながる技で、なぜか相手が転んでいるにもかかわらず当たってしまうというポイントの高い連続技だ。


スライディングから…、


アンドゥ・ロビンが決まる！有効。

スライディングはキャンセルではなく、タイミング良く出さないとダメ。これは是非とも覚えて、確実に決められるようにしたい。スライディング一発の追加ダメージとしてはかなり大きいので、実戦的である。

あとはお好みで、しゃがみ大Pからサンダークラウザーを決めたり、自分なりのアレンジを施そう。

やっぱりなりきり度が高くないとダメ

やっぱり、ピエールのようなキャラは、自分もお笑いになりきって、常に相手を挑発するような動きができるようにならないとダメ。

暇さえあれば挑発し、決めるところはきっちり決めて勝つのがピエールの"カッコイイ"プレイといえるぞ。

マジで友達と対戦していて笑えるのが、ピエールの男らしさ。これが分かればキミも一人前だ。

対CPUピエール

ここでは、対CPU戦でのピエールのポイントを書いていこう。

ブレイカーズのCPU戦は、2本先取していくと、先取ボーナスが入って、これをどんどん続けていくことにより、最後のほうには、とてつもなく大きなボーナス得点を得ることができる。

なので、CPUには"負けない"ということだけ注意していれば、ただ勝つだけで、だいたい1000万点以上の高得点が狙えるのだ！

ピエールは、簡単なCPUクリアパターンがあるので、それをちょこっと紹介。

画面端で立ち大Pオンリー！

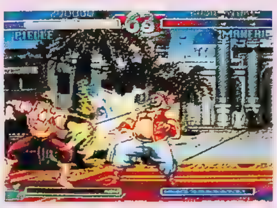
初めに、ライラとティア以外のキャラに有効なCPUパターン。スタートしたら画面端にさがって、端で相手が近づいてくるのを待って、立ち大Pを出しているだけというパターン。女キャラ以外にはすべて有効と覚えておこう。

相手が近づいてきて、立ち大Pがギリギリ当たるなと思われる間合いになったら、おもむろに大Pを出す。これは当たってもガードされても良い。

これを延々繰り返し、たまに相手に当たるのを待つ。

10回以上当たれば、相手が気絶することもあるので、相手が気絶したら、思い思いの連続技を叩き込んでやろう。

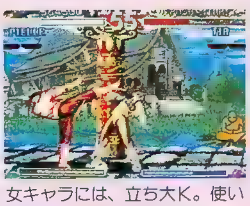
初めのほうのキャラなら、これだけでもパーフェクトが取れるぞ。


端で待って、立ち大Pオンリー。簡単。

立ち大Kパターン

ライラとティアには、立ち大Pだけでなく、大Kを織りまぜていかないとキビシイのだ。なぜなら、ティアとライラはよく跳び込んでくるからである。

こいつらが跳び込んでくるパターンになったと思ったら、大Pから大Kに切り替えていくようにする。この見切りが難しいが、慣れてくれば大丈夫だろう。

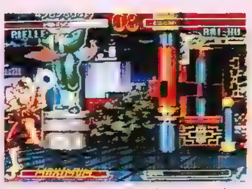

女キャラには、立ち大K。使い分けていこう。

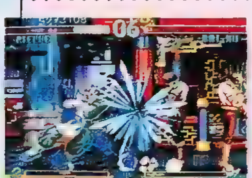
あとは、同じように繰り返し間合いを見ながら技を出していくだけ。まったく簡単だ。

ちなみに、立ち大Pのパターンはラスボスにも使えて、ラスボスも楽勝。

ラスボスがヘッドプレスを出してきたら、これをガードして、すぐにスーパー・ローザを出してやると、いい具合に当たってくれる。これで勝つと気持ちがいいね。

では頑張って。


ラスボスのヘッドプレスをガードしたら…、


「スーパー・ソローォザウフン」。カッコイイね。



神威 翔

性別　男　年齢　20歳　出身地　日本
格闘スタイル　空手
身長178cm　体重73kg
血液型　O型
3サイズ　B.108cm　W.80cm　H.85cm
好きなもの　一番になること
嫌いなもの　負けること（自分にも）

翔は、キャラクター性能的に、連続技がつながりやすいキャラクターなので、適当に技を出しているだけでも、結構な連続技がつながってくれることだろう。

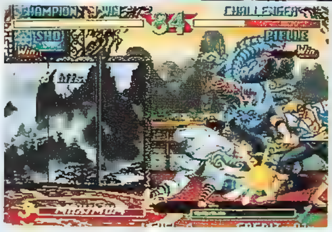
普通につなぎたいのなら、ジャンプ攻撃→小足払い×3～5→大足払い→ゲージがあれば超必殺技につなぐと、簡単に連続技の出来上がりだ。

その他に、効果的な連続技を紹介していこう。

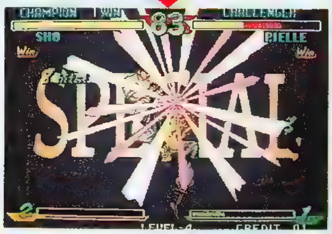
●ジャンプ下大K→小足払い×4～5→立ち大P→AC→乱気流蹴り×2 or 紅岩砕蹴（9～10HIT or 23～24HIT）

小足払いの数は、相手や相手との間合いによって変えよう。立ち大Pは、しゃがんでいる相手だとスカる場合があるので注意。

また、この連続技のバリエーションとして、



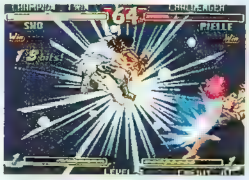
立ち大PからACをつないで…、



キャンセルして、紅岩砕蹴！

●ジャンプ下大K→小足払い×4～5→立ち大P→BC→激烈光波（13HIT）

とするのもある。HIT数や威力は全然落ちるが、カッコイイのでトドメなどに入れると良いぞ。



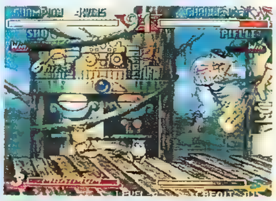
ACのかわりにBCを入れてキャンセルして激烈光波！

●ジャンプ下大K→小足払い→近立ち大P×2→紅三段蹴り×2→紅岩砕蹴（22HIT）

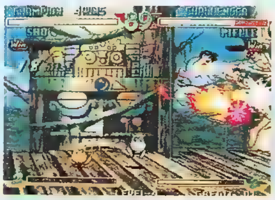
これは、近距離立ち大パンチ2発から、普通に紅三段蹴りを3発入れてもいいが、あえて特殊なつなぎかたをした連続技。

最後の紅三段の2発めからの岩砕蹴は、紅三段の2発を、できるだけ遅めに入力して、相手の浮き具合を高くしておかないと入らない。しかも着地してすぐに岩砕蹴を入力だ。

入力が非常にムズいので、是非挑戦してもらいたいぞ。



紅三段の2段目までを、ゆっくり当てるのがコツ。



先に着地して、紅岩砕蹴だ！イカス。

●垂直ジャンプ大K→紅三段蹴り or 聖拳衝波 or 紅岩砕蹴（4HIT or 12HIT or 17HIT）

垂直ジャンプの大キックが相手を転ばせる技なのでできる連続技。意外な特殊技である。



ピエール・モンタリオ

性別　男　年齢　32歳　出身地　イタリア
格闘スタイル　フェンシング
身長188cm　体重82kg
血液型　B型
3サイズ　B.120cm　W.84cm　H.89cm
好きなもの　自分・バラ・お金
嫌いなもの　デブ・あつくるしい奴

ピエールは、一見連続技が豊富なように見えるのだが、実はバリエーションは少ないので、一つ覚えておけば、あとは大体応用が効くキャラ。

それ以外では、特定の条件付きのマニアックな連続技がつながる。そういった意味ではやりがいのあるキャラといえるか。

●ジャンプ大P or BD同時押し→立ち小P×4→ムッシュ・クラッシュ×3（8HIT）

●ジャンプ大P or BD同時押し→立ち小P×3・アンドゥ・ロビン（16HIT）

これが基本の連続技。実に簡単だ。立ち小P連打からは、キャンセルを速めにすればつながる。

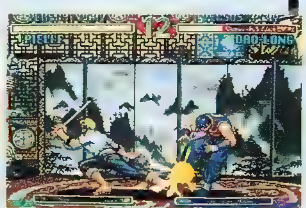
小Pのかわりに、立ち小K×1を入れると屈辱連続技となる。

●ジャンプ大P→しゃがみ大P→スーパー・ローザ（10HIT）

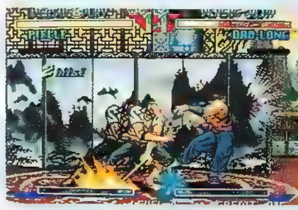
スーパーローザをつなぎたかったらこれ。でも、普通に立ち大Pからでもつながるので、深く考える必要はない。

●スライディング・アンドゥ・ロビン（11HIT）

スライディングを離れた間合いからギリギリ当てたら、そのあとすぐにアンドゥ・ロビンを出せば、なぜか転んでいる相手につながるのだ。これは間合いとタイミングが難しいが、決めれば非常に実戦的でよろしい。



スライディングをこのくらいの間合いで当てたら…、



なぜか、アンドゥ・ロビンがつながってしまう！

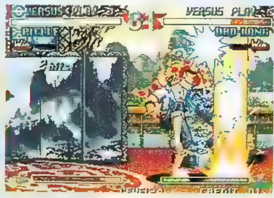
●（空中の相手に）しゃがみ大P→大ロビンライナー→アンドゥ・ロビン（端）（13HIT）

跳んできた相手にしゃがみ大Pが当たったら、すぐにキャンセルして大のロビンライナーで追い打ちし、画面の端なら、そこからさらに、アンドゥ・ロビンが入るという、美しさナンバー1の連続技。

特殊な連続技なのでカッコイイが、条件付きなのでいまいち実戦では決めにくい。



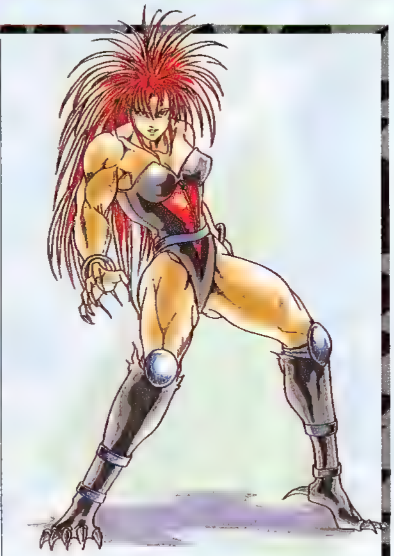
やや対空気味に、しゃがみ大パンチ。



キャンセルして、ロビン・ライナー。そこから…、



さらに、端なら、アンドゥ・ロビンがつながりまーす！



ライラ・エスタンシア

性別　女　年齢　14歳らしい　出身地　ブラジル　格闘スタイル　我流
身長?cm　体重?kg
血液型　不明（ジャングルZ型・本人談）
3サイズ　B.?cm　W.?cm　H.?cm
好きなもの　木のぼり
嫌いなもの　長老の説教

ライラは、単発でとても威力のあるキャラクターなので、通常の連続技は、はっきり言って大したものがない。その分、特殊な連続技でフォローしていきたいところではあるが、どうだろうか？

●ジャンプ大K→立ち大K→大足払い（3HIT）

これは通常技キャンセルではない、通常技3段。一応つながるということで。

●ジャンプ大P→しゃがみ小P×2→クイックスクラッチ（4HIT）

これまた、しゃがみ小パンチ×2は、目押しでタイミング良くつなぐ。そのあとのクイックスクラッチはキャンセルで、小、大、どちらでもOKだ。

●大キラースネーク→ブラッディ・ファング（24HIT）

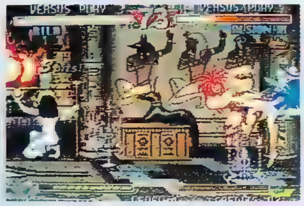
特殊系の連続技だが、対戦では普通に使う基本連続技である。

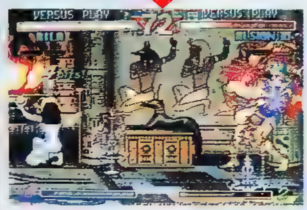
大キラースネークのあとは、ゲージがあったら必ずブラッディ・ファングを入力できるように溜めておくクセをつけよう。

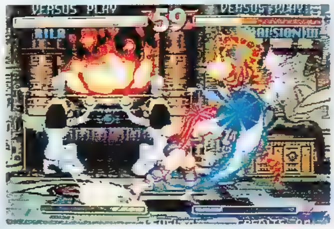
●大クイックスクラッチ（空中ヒット）→ブラッディ・ファング（22HIT）

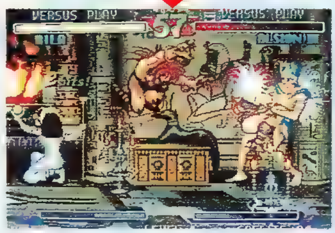
これまた特殊系。これはやや実戦的ではなく、大のクイックスクラッチが空中ヒットした場合にのみ、そのあとブラッディ・ファングが空中コンボになる。

地上ヒットからでは、高さ的に間に合わないので注意しよう。


大のキラースネークが当たったら…、


ブラッディ・ファングが空中コンボだ！いける。


大のクイックスクラッチを空中ヒットさせて…、


これまた、ブラッディ・ファング！狙える？



シーク・マハール

性別　男　年齢　48歳　出身地　サウジアラビア
格闘スタイル　剣術闘法
身長170cm　体重104kg
血液型　O型
3サイズ　B.180cm　W.199cm　H.180cm
好きなもの　友情・ひげ
嫌いなもの　風呂

最後に残ったのは、マハール。こいつもはっきり言って大したものがない。対戦では、つながらないところはごまかしつつ攻めていくようなキャラである。

●ジャンプ大P→しゃがみ大P→パニッシュソードorファイヤープレスorシヴァ・ダンス（4HIT or 6HIT）

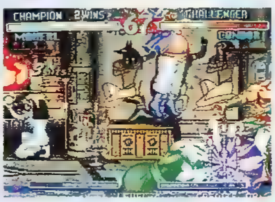
通常の連続技がこれ。しゃがみ大Pから、必殺技のパニッシュソードかファイヤープレスにつなぐ。どちらも威力は同じくらいだが、4HITと6HITである。

超必殺技は、シヴァ・ダンスにつなげよう。威力は十分でお手軽な連続技。

●ジャンプ下大P→近立ち大K→カダブーラ・ボンバー（7HIT）

カダブーラ・ボンバーをどうしてもつなぎたかったら、この連続技になる。近距離立ち大キックを、なるべく近くから当てて、カダブーラの初めの出かかりの部分を当てていかないとつながらないぞ。

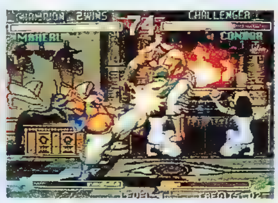
まあ、ムリしてつなげなくても、この技は起き上がり技なのでわざわざ連続技にしなくても良い。


近立ち大Kからキャンセル。この出かかりが当たらないとつながらない。

●（空中の相手に）立ち小K→シヴァ・ダンス（7HIT）

マハールの対空兵器の立ち小キックを当てたあとに、ゲージがあったら、シヴァ・ダンスを入れるとつながるのだ。これは対戦で非常に有効な連続技であり、覚えておきたい。

立ち小キックの対空性能は意外と高く、それが当たったらそのあとにシヴァ・ダンスが確定するのだ。是非とも覚えて戦力アップしたいね。


対空で立ち小Kを当てたら…、


そこから、シヴァ・ダンスが空中コンボだぞ！

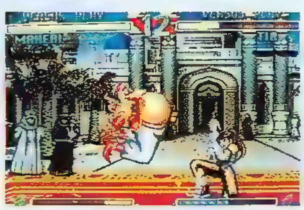
●めくり下大P→しゃがみ小P×2→小足払い（AC同時押し）→ローリング・プレス（4+11HIT）

これは途中連続技じゃないので、番外編の連携技。

めくりから、しゃがみ小パンチ×2→小足払い→AC同時押しの太鼓腹、とやると、丁度スカして相手の目の前に着地するのだ。

そこで、相手がガードしていたらこっちのもの。素早くローリング・プレスで吸い込んでやれば、いい連携の完成だ。なかなかジャンプできるものではないぞ。

別にローリング・プレスでなくとも、通常投げでもOKだし、攻めのプロセスとして組み込みたい連携技だ。


小P×2→小足払いから、ACをスカして…、



着地してすぐにローリングプレスで吸い込んでしまえ！



対戦プレイで盛り上がろう!

ティンクルスター スプライツ

TWINKLE STAR SPRITES

今回はパーフェクト講座、全12キャラの対戦攻略、そして全担当ライターによるクロスレビューの3点セットだ。

本記事の注意事項

本文の解説は、ザコキャラの移動速度が最も遅い状態を想定して書いてある。そのため、スピードが速くなった場合はタイミングが多少ズレるパターンが一部存在することをあらかじめお断りしておく。

また、実戦では写真とは左右反対に編隊が出現することがあるので注意しよう。

これで攻撃力は3倍アップだ!

実践! パーフェクト連爆講座

どうすればうまくパーフェクト連爆ができるのか、いくつか例を挙げて説明しよう。

担当:長期戦大好き立衆多

基本編

大きなキャラから撃て!

コンティニュー画面のメッセージにもあるように、大きいキャラクターを「起爆装置」にするのが最もポピュラーなやりかた。耐久力の大きいものから先に撃つのがセオリーだ。

そして、なるべくキャラクター同士が密集したところを狙うのがコツ。特にスピードが速くなってからは、これを意識していないとなかなかパーフェクトを取れないのだ。



大きなキャラを引きつけて倒せ。(最大8HIT)



緑色編隊をすぐに撃たないで、次の黄色編隊と重なったところを狙おう。(8HIT)

アワを外せ!

次に重要なテクニックは、アワの付いた敵を優先的に狙うことだ。アワを残したままでは、「連爆」がそこで止まってしまうことが多いからだ。

また、アイテムを取ることによって、すべてのアワが外れる編隊もいる。この場合は、撃つよりもアイテムを取ったほうがずっと楽。いかに早く回収できるかがポイントだ。



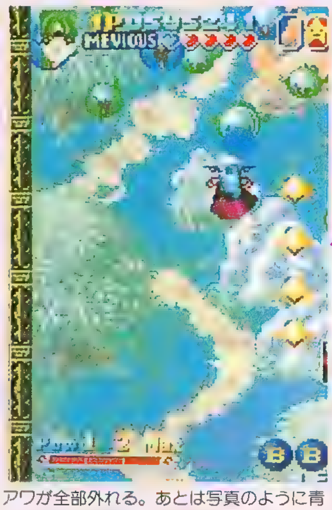
左右のアワを外しておいて…、



近付いたところを狙え!青色のキャラにダメージを与えておくと確実。(8HIT)



アイテムを取ると…、



アワが全部外れる。あとは写真のように青色ザコ1匹倒せばOKだ。(12HIT)

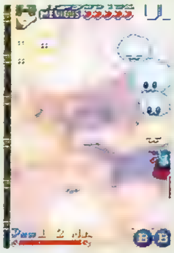


この蛇行編隊は、アワを全部外してから、向きを変えるところを撃とう。(10HIT)

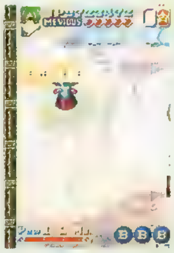
応用編

複数の編隊を巻き込め！

ここからはちょっと複雑な連爆パターンを紹介しよう。撃つ位置の正確さ、およびシビアなタイミングが要求されるので、何度も練習してマスターしてほしい。



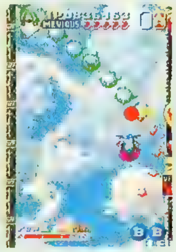
青色編隊がナナメに動いた瞬間を撃つ。タイミング命。（12H-T）



写真の瞬間にこの敵を倒す。この瞬間を逃がすともうパーフェクトは無理。（12H-T）



一番右のアワを取り、写真の瞬間に撃つ！赤色編隊が横に動くともうタメ。激ムズだ。（12H-T）



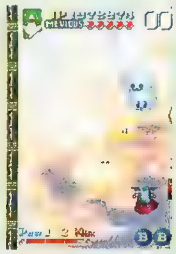
7個のアワをすべて外し、さらに5匹目に1発または6匹目に2発撃ち込む。



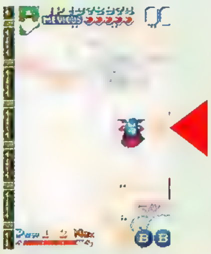
先頭が真上にきたら起爆だ。意外に難しい。（12H-T）



アイテムを取り写真の位置で起爆。遅れるな！（12H-T）



まず4匹すべてのアワを急いで取る。



その編隊を真上に誘導して……、



この瞬間に黄色ザコのどれかで起爆。忙しい。（12H-T）

条件付きパーフェクト編隊



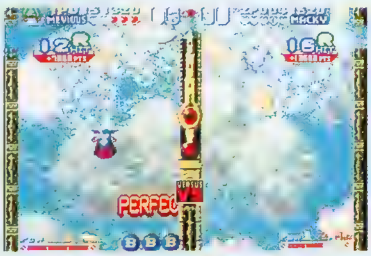
この編隊はあらかじめ画面右側にいないとパーフェクトが取れない。撃つ位置とタイミングは写真のようにする。（12H-T）

エキスパート

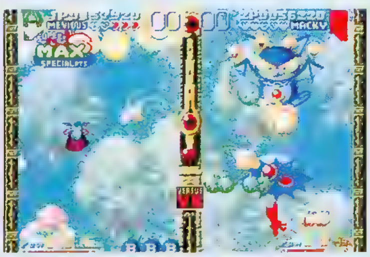
MAXヒットを目指せ！

ある程度パーフェクト取りができるようになったら、次は20、30、40…と多段ヒットを続ける練習をしよう。

そのためには、相手の攻撃ザコを連爆でどんどん巻き込み、かつ次の編隊を連爆が続いている間に（これが重要！）倒す必要がある。写真はその一例である。



相手の攻撃ザコを連爆させる。画面右上（1P）がおすすめ。



その間に連爆していないザコ編隊を撃てばこの通り！

判断力を磨け！

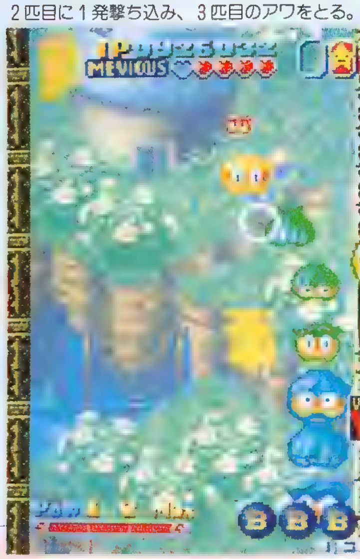
第一の編隊が出現した瞬間に、このグループでのパーフェクトパターンはどうやるのかをすぐに判断し、そして正確に実行できるか。他人がプレイしているのを見て、そのトレーニングを積むといいだろう。

特に長期戦になると、スピードが速くなるからなおさら大変だ。編隊によっては絶対にパーフェクトが取れなくなるので、自分なりに狙うものと狙わないものを決めておくことをすすめる。

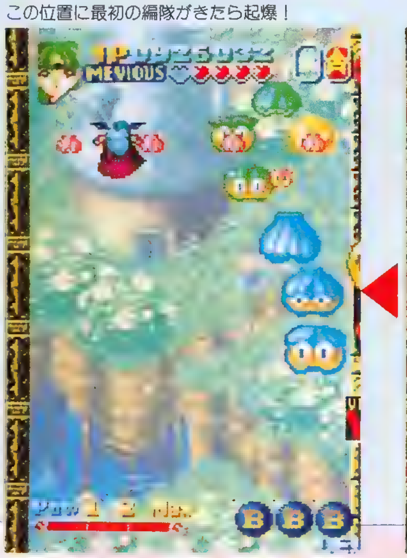
キミはできるか？激ムズ連爆パターン

左の写真の編隊は、個人的に最もパーフェクトを取るのが難しいと思われるものだ。

スピードによって多少起爆のタイミングが変わるし、またそのチャンスもほんの一瞬だけ。これができたら、今日からキミはエキスパート！



2匹目に1発撃ち込み、3匹目のアワをとる。



赤色ザコのアワをとって写真の位置で待ち、この位置に最初の編隊がきたら起爆！

ランちゃんがんばりまーす!
ロードラン



その気になればかなりイケる万能キャラなので、戦法次第で強さを発揮。

担当：J★笹岡

基本はラピボム＋いろんな攻撃

ランちゃんの場合、主戦力となるのは、どのキャラでも同じだとは思うが、エキストラアタックのラピボムである。

通常は、相手に攻撃を送りつつ、それを返してきたのを再び連爆に巻き込んで、エキストラアタックで返していくのが基本の狙い。

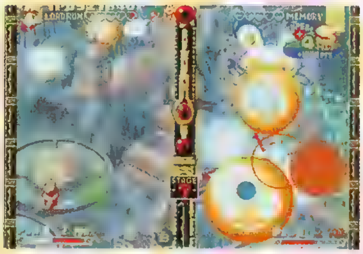
それに加えて、ため撃ちゲージが溜まってきたら、レベル2や3の攻撃を狙っていくのがいい。

ボス攻撃は若干弱めなので、単体では頼りにならないが、エキストラアタックやフィーバーと合わせて使うことで、かなり有効な攻撃手段になる。

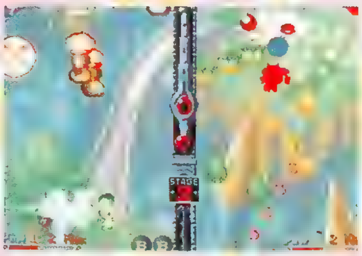
フィーバーの玉が来たら、レベル2を溜めて連爆させるといい感じだ。



ラピボムは、単体では弱いが、混合攻撃ならそれなりに強さを発揮するぞ。



連爆と同時に、ラピボム発射ー



フィーバー玉が来たら、レベル2を溜めてから連爆しよう。

逃げ切り重視

グリフォンのエキストラアタックははっきり言って余裕で避けられてしまうので、特に狙っていく必要はない。

そんなグリフォンにとって重要な攻撃法となるのはボスアタックである。

ボスアタックは4種類のうちランダムでどれを行うか決まる。そしてその中のうち3つが嫌らしい攻撃なのだ。

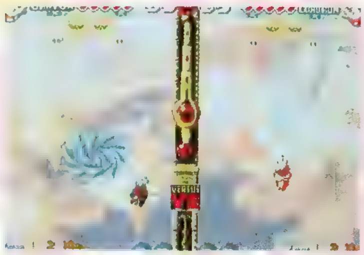
とにかくグリフォンはボスに頼る部分が大きいので、溜めゲージは3つになったらすべてボスを出現させていこう。

さてグリフォンには特筆すべきものがもう1つある。

それは溜め撃ちだ。グリフォンの溜め撃ちはブーメランのように戻ってくるトルネードカッターで、これは何もしていなければ普通の溜め撃ちなのであるが、キャッチしなければそのまま画面に残るのだ。

つまり、トルネードカッターから逃げるようにしていれば常に画面上にトルネードカッターがあるわけ。これは円運動をしていればいい。自分の周りにカッターが常にあるので防御面で非常に役に立つ。

こうすればショットで連爆をどんどん狙えるぞ。するとゲージが早く溜まってボスを送り込めるというわけ。とにかくカッターを回そう。



トルネードカッターを回そう。

VSグリフォン

グリフォンを相手にしたときに注意すべきこと…それは特にない。

奴のエキストラアタックは上からくるので見て余裕でよけられるため、ボスだけに注意すれば自分の動きたいように動けるのだ。

というわけで自爆さえしなければとりたてて問題のない相手であろう。どんどん攻撃してあげよう。

溜め撃ちの使い方が重要
グリフォン



溜め撃ちのトルネードカッターを自分の周りにつけて防御を固めるのだ。

担当：MVP

粘れ！持久戦だ！

ケスベイは移動スピードも速く、溜め時間も短いほうだ。

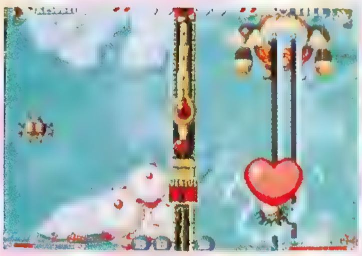
数値的にはそれなりのポテンシャルであるといえる。が、実際の対戦で使ってみると「このキャラ、弱くね～か?」と思った人も多いと思う。それはなぜか? 一度ケスベイと対戦すればすぐわかることだが、エキストラアタックの「ネコパンチ」が弱過ぎるからだ。画面上方から一直線に落ちて来てランダムで爆発するのだが、上のほうで爆発することが多く、単に射程が短いも同然なのだ(情けない…)。はっきり言ってエキストラアタックはアテにならないので、ゲージはすべてボスアタックに使ってしまって良いだろう。ボスアタックはなかなか強いほうだと思う。

ゲージがたまるまではヘタに相手の様子を気にしたりせずに、無駄にライフを失わないようにしていこう。

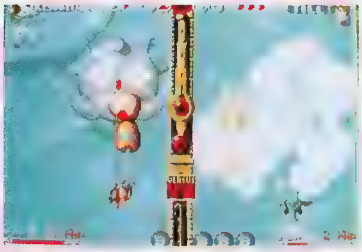
ため撃ちの「トリプルパンチ」は射程は短いものの、破壊力は文句ナシだ。

相手陣地から速い点滅ザコがかたまって大量に飛んで来たら、できるだけ「トリプルパンチ」で返していこう。

また、ボスを送られても「トリプルパンチ」をバシバシ当てれば、けっこう楽に倒せることも覚えておこう。



ボスアタックにかける！



相手のボスはトリプルパンチで粉砕せよ。

持久戦に持ち込め
ケスベイ



ボスアタックで勝負をかけよう！

担当：RED

カタカタカタカタ…
マッキー ペンテル



わりとスタンダードなキャラクター。
長期戦に持ちこめばこっちのもんさ!!
担当：キャサ夫

実力が要される、弾避けキャラ

長期戦にならないと相手に送る攻撃が手ぬるいため、それまで粘ることができないとマッキーを使いこなすのは難しいだろう。

このキャラ、なぜ長期戦を望まなくてはいけないのか？それはエキストラアタックのスピード、敵弾の数に関係してくる。さらにマッキーが持っているため撃ちも、時間がかかるうえ、威力もそこまでは強くはないので、あまり期待はできない。ゆえに打ち返された火の玉が飛んできても、それを打ち返して攻撃を送ることが困難だからだ。



ため撃ちのペンテルアタック。まれに火の玉がすり抜けてくるときが…。

だから、マッキーは長期戦を挑むのが望ましいわけ。

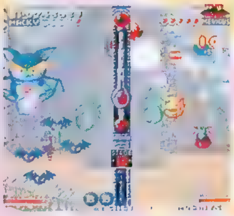
しかし、長期戦を挑むにはそれなりの試練が待ち受けている。それは、まず弾避け。付け加えて連射も必要になってくるぞ。

マッキーは上級者向け!?

弾避けに関しては、長期戦になったときの速い弾、敵のエキストラアタックを避ける技術を要され、勝つためには打ち返された無数の火の玉を確実に打ち返す連射スピードが必要とされる。

基本的には相手のミス待ちを狙って、しのぎきるキャラクターなのだ。

で、チャンス（主にフィーバー時がそう）が到来したら、暇があればレベル2までためてエキストラアタックを3匹送り、返ってきた火の玉は画面上部で自力の連射で打ち返す。これがポイントだ。



勝つためにはこの弾避け！連射が必要だ！

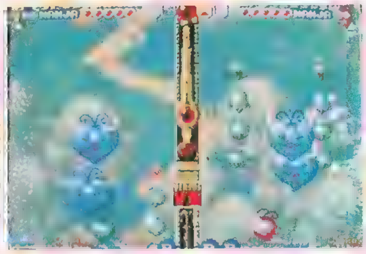
とにかく相手に勝つには、ミスを待ち、巡ってきたチャンスは逃さない－これにつきます。個人的にはちょっと扱いづらいキャラなので、ゲームに慣れてからのほうが良いかと…。

エキストラアタック重視

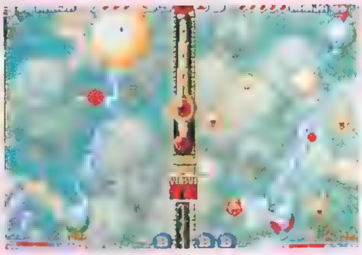
なんじゃもんじゃはショットスピードも速く、ため時間も短い。そしてエキストラアタックの「大なんじゃ」がムチャクチャにイヤらしいこともあり、相当に強いキャラだ。

なんじゃもんじゃを使う時は点滅ザコを見逃さず、一回でも多くエキストラアタックを仕掛ける気でいこう。

お互いにフィーバー状態になったりして、大量の点滅ザコが来た時はため撃ちの「ナンジャサンダー」をうまく使ってエキストラアタックを仕掛けたい。「ナンジャサンダー」はレバーの左右入力で発射角度を変えられるから、点滅ザ



大なんじゃが強いんじゃ〜。



ナンジャサンダーは発射角を変えられる。

コをうまく狙い撃ちしよう。

ゲージはレベル2のため撃ちを多用することをおすすめする。無理にレベル3のため撃ちを使ってボスアタックを仕掛けなくても、エキストラアタックで十分強い。

特に連爆でボスを送った場合はすぐにためて、レベル2のため撃ちを使ってエキストラアタックを仕掛けるのが有効だ。ボス＋大なんじゃによる攻撃をしのぐのは非常にツライはず。

強キャラのなんじゃもんじゃ唯一の弱点は移動スピードの遅さ。超高速の攻撃ザコには十分気をつけよう。

大なんじゃで攻めろ！
なんじゃもんじゃ



エキストラアタックが強いぞ。
担当：RED

プチ妖精重視！
ティンカー＆リンカー

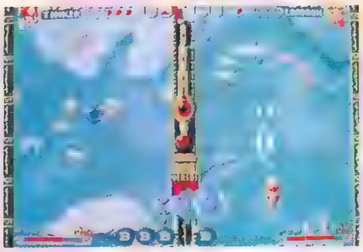


8方向のため撃ちをうまく使えるかどうかが勝敗のカギ！
担当：伊勢猫

画面端から発射！

ティンカーのエキストラ攻撃は相手を直接狙っていくタイプで非常に使えるが、やはり単体で使ったのではいまひとつ…。そこで、狙っていきたいのは上下からの連爆コンボや連爆エキストラ攻撃との時間差攻撃！簡単なやり方としては、まずゲージをLV2まで溜めておいてから、溜め撃ちで連爆を作って相手に送って、同時に溜め撃ちでエキストラ攻撃をしていく。

また、溜め撃ちでエキストラ攻撃をするときは、相手側の画面端に張り付いて送ったほうが相手には避けづらいぞー

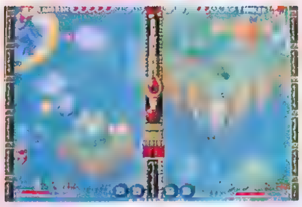


溜め撃ちは画面端から使っていったほうがより効果的だぞ!!

高速妖精に注意！

対ティンカー戦で注意することは、エキストラ攻撃が画面中央を越境して、こちらを直接狙ってくるタイプだということ。よって、対戦中は画面の相手方向に注意して、できる限りは画面相手方向によっていかないようにしたい。

また、ティンカーのエキストラ攻撃のプチ妖精は壁で一回バウンドするため意外と避けづらいが、これはプチ妖精にバリアが付いているかいないかで判断をすることができる。見分け方は簡単で、プチ妖精にバリアが付いているものはまだバウンドしておらず、バリアが付いていないものはすでにバウンドした後となっているぞー



バウンドの有無は妖精にバリアが付いているかどうかで判断する。

畳み掛けが超得意!!ブヒッ
ヤン－ヤンヤン



溜め撃ちが早く、エキストラアタックも嫌な感じ。押せ押せキャラの神髄とは!?

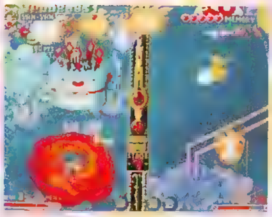
担当：キャサ夫

大型爆撃機!?

ヤンヤンの特徴、それはまず足が異常なまでに遅いということ。だが、それに見合った攻撃力と特殊武器（エキストラアタック）を備えているのだ。性質的に考えると大型爆撃機のようなもので、逆に言うと戦闘機のような小回りはきかないということだ。

だから、対戦時における闘いは長期戦を避け、できるだけ手短にしたいものとなる。

では、長期戦を避けた闘い方、相手を畳み掛けるコツを解説しよう。

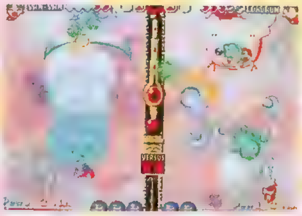


長期戦に縺れ込んだ場合の攻撃は避けられませ～ん。

スキを見ては集中砲火!

一気に攻め立てる、これはヤンヤンのためにある言葉と言っても過言ではない。なぜなら、ワイドウェーブ（ため撃ち）をためる時間の速さ、加えその威力の強さときたらもう…。

集中砲火の狙いかたは簡単、ザコを破壊したときに出現する火の玉、これを相手が打ち返したときがチャンス。このときにため撃ちをレベル2までため、エキストラアタックと同時に攻めるのだ。



フィーバー中は大チャンス。ため撃ちですべてを打ち返せ！

これはティンクルの基本ではあるが、ヤンヤンならではの攻撃でもある。

もし、相手の体力があとわずかなら敵の火の玉をわざと打ち返して、相手が打ち返す暇がないくらいの攻撃も可能だ。

いずれにせよ、ヤンヤンで勝ち続けるには速攻あるのみになるのだ。ちなみにヤンヤンの場合、レベル3でボスを送りこむ必要はないのでレベル2を重視するように。

それ行け!ドラビー!!
リアリー・ティル



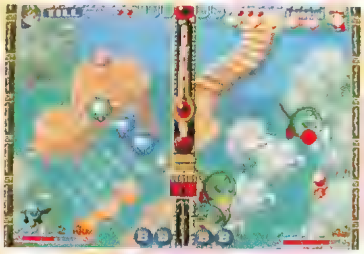
弾避け重視でとにかくねばれ！
あとはドラピーの気分しだい…。

担当：伊勢猫

攻撃より防御

基本的にティルはスピード重視キャラ。普段は通常ショットをメインで使い、性能自体があまり高くない溜めファイヤーを使っていく機会はあまりない。エキストラ攻撃も比較的避けやすいため、自分からしかけるような強力な連爆がらみのコンボは考えづらく、連爆ボス→LV3溜め撃ちの大量ドラビー攻撃ぐらい…。

したがって、溜めゲージは相手のジャマをすることを目的として使い、相手に避けられてもいいからLV2溜め撃ちでどんどんジャマをして、相手のミスを誘っていこう。

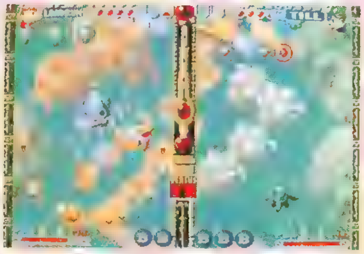


ドラビーは避けられてもいいから、ドンドン送っていこう―

前方に注意!

ティルを相手にして注意することは…実のところほとんどない。あえて注意すべき点としては、エキストラ攻撃を大量に送り込まれた時ぐらい…。とはいえ、単体でも逃げ道が完全になくなることもあるので、少しでも危ないかな?と思ったらケチらずにボムを使っていくようにしよう。

また、移動スピードの速いティル相手だと長期戦になって、死神をよく見るケースが非常に多い。この死神は倒す度にスピードと耐久力が上がってしまうので、できる限り撃たずに誘導していくこと。



死神はできる限り撃たずに円を描くようにして避けていこう。

足の速さをどう生かすか
アーサー・シュミット



長期戦になると息切れしがちになるのでそこをよく考える。

担当：MVP

スピードを生かせ!!

全キャラ中No.1のスピードで画面を動き回るアーサー。ショットパワーが弱いので、試合が長びくとザコキャラのスピードが速くなってくるのでなかなか撃ち切れなくなってきてしまう。

基本方針としては、まずなるべく早めに倒すためにボスとエキストラアタックを連動させるということだ。

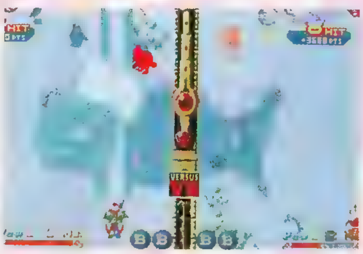
アーサーのエキストラアタックは画面の下からくるのでなかなかよけづらい。従ってボスを送り込んだ後、LV2まで溜めて放出して、ボスとエキストラアタックによるはさみ撃ちにするのが一番強力な攻撃となる。

前半戦はこれを狙いつつ動いていこう。どんどん連鎖させてボスを送り込むのを優先させるのだ。

さて問題は後半戦。こうなるとザコの連鎖を考えて戦うのが少し厳しくなってくる。よって、まずは死なないようにするためにスピードを生かした溜め撃ちを使うといい。

溜め撃ちのレーザーを左右に動いて使い、画面上の敵を一掃していくのだ。撃っている間に次の溜めを始めていれば、すぐに次の溜め撃ちをうてるぞ。

後半戦はこれでいくが、この場合、相手の自爆待ちになりがちなのでフィーバー玉にかけるようにしていくしかない。



後半になったら溜め撃ちで粘るしかない

VSアーサー戦

アーサーを相手にした時はとにかく下からくるエキストラアタックに注意していればOK。ただボスとのはさみ撃ちをやられたら安全にボンバーを使っていくのが無難であろう。

マジカルスプライツ転生降臨！
スプライツ



先にランちゃんで練習を積んでおけば、使い勝手は良いはずだ。
担当：J★笹岡

スプライツはボス攻撃も狙っていきたい

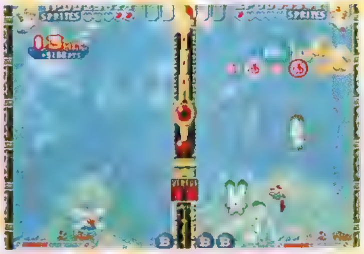
スプライツになって注意したい点は、エキストラアタックのラビボムが、ランちゃんとは違って、敵に誘導していくタイプのものになる点だ。

しかし、どのみち使い方は変わらないので、基本的にエキストラアタックでガンガン攻撃していくのを狙おう。

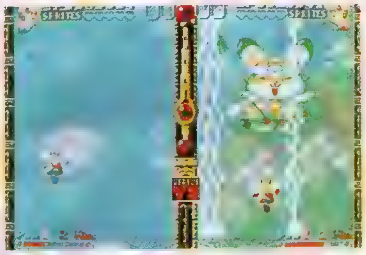
ボス攻撃も若干違って、ランちゃんのときにはなかった、ファイアーとサンダーの2つの攻撃がある。

この2つは、ファイアーのほうは弱々しいが、サンダーのほうは強いので、これが出ると断然強さを発揮する。なので、フィーバー時などは、積極的にボス攻撃を狙ってみるのもいい感じだ。

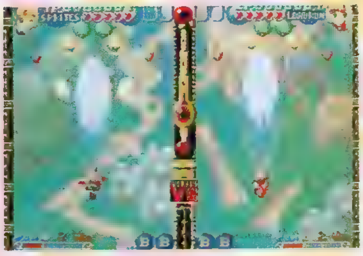
実はため撃ちの溜め時間も少しだけ速かったりする。



スプライツのラビボムは、たくさん一度に出せば、まあ強い。



ボスのサンダー攻撃がかなり強い。これが出ることを祈ろう。



実は溜め時間が少しだけランちゃんより速い。気が付いた?

同キャラ対戦が熱い！
メヴィウス



スピード、パワー、特殊攻撃と、どれをとっても文句なし！
担当：MAXヒッター立衆多

基本性能はピカイチ！

メヴィウスは移動速度、ショットスピード、溜め時間のどれもが優れており、欠点はまったくないと言ってもいい。

なかでも特筆すべきは、全キャラ中最速を誇るショットスピード。たとえ相手にボスを送られても、溜め撃ちなしであっという間に倒せてしまうのだ。

また、溜めショット「トリオ・ザ・バット」はいわゆる3WAYの拡散型。点滅する攻撃ザコを一掃するには、まさにうってつけのショットだ。

特殊攻撃は2種類

エッ、と驚いたかもしれないが、特殊攻撃（溜めで送るもの）は実質2種類ある。

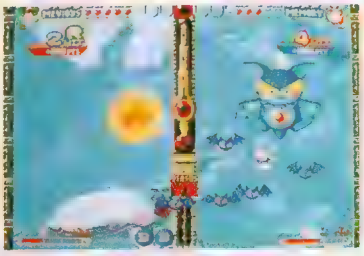
実は溜めて送った「コウモリ君」は、**メヴィウスが画面上半分の位置から送れば上から下に、下半分の位置からならば下から上に動くのだ。**

つまり、相手が画面の上下どちらに寄っているのかを見て、意図的に逃げ場を消すことが可能なのだ。連続でボスを送り、さらに下からコウモリを送り込む複合攻撃ができれば、並のプレイヤーならたちまちKOされてしまうことウケアイだ。

さらにコウモリは、左から右（1Pの場合）へと最初に移動するので、相手が左側に寄っているところに送り込むのも有効だ。



上からコウモリを送ればこの通り。無理矢理下げられる。



ボスとコウモリの複合攻撃。こりゃあ強い！

たあんとお食べ（死語）♡
メモリー



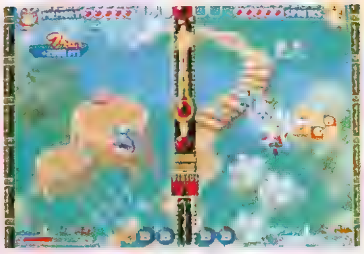
キャラクターモードの最後の砦。対戦でもやっぱり強いのだ。
担当：「女キャラは初めてですの」立衆多

恐怖の食料品攻撃！

移動速度はアーサーに次ぐ2位、ショットスピードも2位という高性能のメモリー。だがこのキャラの真の恐ろしさは特殊攻撃にある。

この特殊攻撃「フーズ」は、まずワープ、すなわち一度姿を消す。しかもフーズは相手の位置を必ず狙って飛んでいくのだ。

画面の処理が遅くなっているとき（キャラクターが多くなっている状態）に送っておけば、処理速度が戻った瞬間に突然目の前から現れることがある。相手にとってはまさに恐怖の攻撃だ。



一度消えるフーズたち。相手は泣く泣く金縛り状態。



見よ、この溜めショットのすごさを！強過ぎ?

唯一の弱点は溜め時間の長さ。全キャラ中最も遅い。ボスを溜めで送る場合は、一度溜めショットを撃ってザコを一掃し、周囲に逃げ場を作っておくとよい。

溜めショットは特大の弾を一度に4発撃ち、画面端でさらに数回バウンドする。ほとんどの敵はこれで倒してしまうだろう。あとは安心して特殊攻撃の避けに専念できる。

シューティングはちょっと…という人も、メモリーのパワーを借りて対戦プレイを楽しんでみてはいかがかな?もちろん上級者同士で「弾避け勝負」をするのも面白いよー

ティンクルスター キャラクター クロスレビュー

	なんじゃもんじゃ	マッキーペンテル	ド・ケスベイ	グリフォン	ロードラン
ジョッキー★笹岡	コイツは強い！特殊攻撃の大なんじゃボムが使えすぎ！キャラ性能的には満点あげたいキャラではある。でも、何考えてるか分からないから、ちょっとね。	このキャラもかなりの強さを持っている。ため撃ちはうまく使えばちゃんと連爆できるし、特殊攻撃がこれまた最強クラス！これで尻尾があったら満点か？	コイツはため撃ちが短くてイヤかも。さらに、全体的にイマイチな攻撃力なので、可もなく不可もなくである。スケベジジイな設定は好き。普通ってとこか。	キャラ性能はそこそこ普通って感じのキャラ。コイツのため撃ちは個人的に好きじゃない。メヴィウスなんかの親衛隊やってるくらいだから、ダメそう？	強さで言えば中の上くらいだが、それを補って余りあるプリティーさがポイントですね。ヤッピールッピーランがんばりまーすとか言われた日にゃあ満点確定。
立衆多	「大なんじゃ」を送って相手が困っている間に、ゲージをためてボスを送るのがいいかな？でも大なんじゃだけではKOの切り札にはならないか…。	「ヌイグルミ」の性能は天下一品。ため撃ちで攻撃ザコをまとめて送り返すこともできるので、隠しキャラ軍団にも十分対抗できる。ボスもまずまずの強さだ。	スピードは文句ないけど、ショットのスピードがないのが厳しい。「ネコパンチ」も見切られやすく、まさにネコだまし程度のシロモノ。頼りはボスのみか？	ためショットを回収しないでグルグル逃げ回り、弾幕を張っておくと便利。その間にショットでザコ編隊を倒し、インチキ連爆で勝機を見出すしかない。最弱。	「ラビボム」は徹底的に送るべし。光る攻撃ザコもなるべく撃ち返しましょう。 ボスとラビボムの複合攻撃で相手に引導を渡せるか、ボスのやる気がポイント。
キャサ夫	最強候補の1人。EX攻撃も時間差だとかなり強い。足も速いし、初心者にはお薦めできるキャラクターです。うまい人には使ってもらいたくはないです。	ぬいぐるみ、大好きです。敵陣に入った瞬間のやる気満々の姿が…。弾避けに自信のある方、連射の早い方にはお薦めです。ボスにはあまり期待しないように。	わりと重量級。ため撃ちが見た目通り威力大のため、ちゃんと使いこなせばいい感じ。でもロケットパンチが直線的なので避けやすい。長期戦は避けたいね。	何と言ってもトルネードカッターの使い方がテクニシャン。っていうか、ジ●●二誘導を思い出す。EX攻撃が割と端が安地になっているのがキズかな？	とりあえず、今のところ最強っぽいっすねぇ。足良し、武器良しで言うことなし。何と言ってもウサギ(EX)が見えないこと見えないこと…。やっぱ最強かな？
MVP	こういう毛むくじゃらのキャラはかわいいと言うよりもなんか嫌悪感が走る。そしていかにも「強いぜ」みたいなエキストラアタック。もう最悪って感じ。	足遅いけど溜め撃ちが異常に強く、しかもエキストラアタック、ありゃサギだ、と思えるほど強い。こいつはマジでイケてるキャラの筆頭だ！最強っすよ最強!!	ネーミングセンスはむかつくけど、その動作のかっこよさは非常に好感が持てる。しかも実力120%出しても負けるこの弱さ。なかなかにくめないキャラだ。	とりあえず溜め撃ちが使いにくいし、そのうえエキストラアタックのあのやる気のなさ。 はっきり言って1、2を争う弱さは保証しよう。	あらゆる面でいかにも万能って感じで俺はキライ。 でもエキストラアタックの強さは本物なので、そこは素直に認めよう。
伊勢猫	ワインダーさせられる溜め撃ちレーザーと、意外に避けづらいエキストラ攻撃はかなり強力！LV2溜め撃ちをこまめに使っていけば、かなりいい感じでいける。	足は遅いが、超強力なスプレッド状の溜め撃ちと凶悪なエキストラのヌイグルミ攻撃は激強!!十分に頂点を狙っていける性能を持っているキャラクターだ。	移動スピードは速いがエキストラ攻撃、ボス攻撃はいまいち。溜め撃ちは強力だけど溜め時間は普通なので、苦しい感じがする。弾避け重視のミス待ちキャラ。	通常、エキストラ攻撃ともにいまいち感が漂うが…。溜め撃ちをうまく利用できれば、そこそこはいけるか？あくまでもマニアックな人向けのキャラクター。	主人公キャラというだけはあって、スピードと溜め時間はふつう。しかし、エキストラ攻撃のウサギはTOPクラスの性能といってもいいぐらいにメチャ強い！
RED	強いぞ〜こいつは強い！「俺ァもう負けるわけにはいかないんだ〜」という時には（どんな時だよそりゃ）迷わず選ぼう。 クリアも楽なので初心者におすすめ。	エキストラアタックやボスアタックのヌイグルミが気持ちわるう〜。 ため撃ちのペンテルアタックが面白いけど、イマイチ有効な使い方がわからん。	弱いぞ〜こいつは弱い！エキストラアタックのやる気のなさは目に余るよな〜マジな話。 ロケットパンチマニア(いるのかそんな人)におすすめ。	ため撃ちのトルネードカッターが面白いね。 けど、調子に乗ってカッターをふりまわしていると、自分からザコにつっ込んだりするので注意。	ま、平均的な性能の入門用キャラですね。エキストラアタックのラビボムがイイ感じ。対戦ではけっこうイケるキャラクターなんじゃないの。

ゲーメストライターの一日

仄かに白み始めた東の空が、一日の始まりを告げる。ライターたちはそろそろ深い眠りにつく時間だ。

眠い目をこすりつつその場にいた数人のライターはなか卯（注：モスバーガー系列の牛丼・親子丼店）の朝定で空腹を満たすと、しばしティンクルスタースプライツの対戦に興じ、段ボール、寝袋、イスなど思い思いの場所で睡眠を貪るのだ。

……………夕刻近く、彼らは起き出す。歯を磨き、シャワーを浴び、飯を食い、ティンクルをプレイし、そして机に向かう。アシスタントや編集は帰り支度を始めている。

仕事の合間にライターたちは喫煙ホールに集う。雑談する者、コーヒーをすする者、こめかみを押さえて首を回す者…つかの間の休息をそれぞれの方法で過ごす。

最後にティンクルで少し遊ぶと、彼らは再び仕事に戻る。

3F編集部では、カタカタというリズミカルなキーボードの音のみが空間を支配する。

息を吸い、ティンクルをし、仕事をし、息を吐く…この単純なサイクルに、本来必要不可欠なはずの食事や睡眠が一種のアクセントとして働いている。それが実情だ。

現状を嘆く余裕はない、否、嘆くことを忘れてしまっているのかも知れない。

今日も夜は更けていく…。

仕事とティンクルの狭間に、彼らゲーメストライターは何を見ているのだろうか？



メモリー女王	メヴィウス	スプライツ	アーサー	リアリー・ティル	ヤン・ヤンヤン	ティン&リンカー
ランちゃんのお母さんにして女王さま。かつてはこの人もスプライツ。ため撃ちが強くそれだけでも勝てそう。でも、30歳っつう設定はいただけないなあ。－2点。	さすがにボスだけあって、ため撃ち、特殊攻撃は強い。強さは保証付き。でも、間抜けなとこばっか目立つ帝王なんて、どこかのサタン様みたくてイヤだなあ。	ショットとため撃ちとボスがパワーアップして、特殊攻撃もたくさん出せば強さを発揮する。強いけど、オレは変身前のほうが好きだなあ。やっぱほうきに乗ってなきゃ。	基本的にシューティングで足の速いキャラはスキじゃないから、コイツはあまりスキじゃない。加えて、ランちゃんに対するあのあつかましい態度がゆるせん！	弱い弱いと噂のリアリーちゃんですが、使ってみたら、やっぱりよわよわでした。普通ならここで1点付けちゃうんだけれどもお姫様に免じて1点プラスの2点。	ため撃ちがとっても速くて、使いやすい！しかし、攻撃力のなさがここまで影響するとは…でも、キライじゃないし、「負けないモン！」なので5点。	ボスが弱く、特殊攻撃もイマイチ。キャラ性能でちょっと弱いのがマイナスですね。加えて、16歳というところでマイナス2点(なぜ?)。だってオレ…。
反則的な攻撃力は今さら言うまでもないでしょ。ため時間以外まったく死角はないもんね。くれぐれも相手をコテンパンにやっつけて友人を失わないように。	君こそ文句なしに最強でしょう。敵に当たっても性能はそう落ちないし、ショットスピードがケタ違いに速いしね。さらにコウモリ君操作を使えばもう無敵！	「ラビキャット」はホーミング性能を持つけど、見切られやすいのが欠点。ショットは使いやすいが、ザコに当たるととたんに弱くなる。ボス頼りの代表格だ。	ボスと「プラズマシュート」の挟み撃ち攻撃をひたすら狙っていこう。ゲージは必ずMAXまでためておきたい。パワーがないので、守勢に回るとちと辛い。	ため撃ちが使いにくいのはマイナス。遠くの敵を狙えないのはちょっとねえ…。でもボスはとても強いから、ゲージMAXまで辛抱すれば勝機はある。	動きの遅さを補って余りある攻撃力！編隊の連爆はもちろん、単体で「トリブタ」を送っただけでもイヤミだ。弾避け?気合いだよそんなもん！	通常キャラの中では最強と見る。ため撃ちのコントロールができて、おまけにエキストラアタックもボスも強い！これだけの性能があれば言うことナシ。
個人的には嫌いなキャラなのでポイントも2となりました。EX攻撃、ため撃ちの性能面では決して劣っている部分はない。でもキライなんです。	ひょっとして最強ですかね?シューティングがうまい人は使っちゃダメ!!ってくらいの基本性能を備えています。初心者には超超超お薦めキャラ間違いなし！	基本はロードラン。でも隠しキャラだけあって、その強さは認めざる得ないって感じだ。ただでさえ嫌なEX攻撃が早くなっているので、強キャラの1人だぞ。	攻撃にはAクラスに入る二枚目ロケットマン。送りこんだボスの攻撃に期待できるのが売りとなっている。わりと中級者向け。スタンダードともいう。	非常に扱いづらい気がするリアリー。初心者には難しいかもしれないぞ。ただ、EX攻撃のかわいいドラゴンが垂直に降り、いきなり曲がる！ここがポイントだ！	一時最強伝説が噂されたほどのキャラクター。相手によってはEX攻撃を絶対に避けることができない状況も…。使い方次第ではまだ最強も夢ではないはず。	ため撃ち重視！反射するEX攻撃がこれまた見えない。性能的には高い部類に入るキャラクターです。持ちキャラじゃないが、悔しいけどお薦めしちゃう。
とにかく溜め撃ちが強いのが特長であるが、溜め時間が長くいまいち使いにくい。 しかしとりあえず全てにおいて上級レベルの強さだ。	エキストラアタックがいい動きをするコウモリ野郎。ただし肝心のエキストラアタックを作り出す能力が低いので、いかに連射が速いかで強さが変わる。	少しショットが強くなっただけで基本的にロードランと変わらない。ということはつまり俺はキライということ。まぁそんなこと、どうでもいいか。	業界最速の足(というのはウソ)でショットパワーのなさをカバーするいい奴だ。 速くて自爆するところもまたいい感じ。	たまにエキストラアタックのドラゴンがいい働きをしてくれるので運が強いんならいい感じのキャラなのか? バクチ性が高いのでおもしろいぞ。	ブタはなかなか評価が高いがあの溜め撃ちはなんか弱そうな気がする。攻撃範囲が広いからザコの処理にはいいけどね。 まぁそこそこいけるキャラだろう。	なんか雪の結晶のようなエキストラアタックが妙にいい味を出していてなかなか好みだが、溜め撃ちの使いにくさが俺を遠ざけている。使いこなせばイケル！
対CPUでは倒すのに苦労させられたが、実際に使ってみると足の速さ以外はいまいちか?ただし、エキストラ攻撃が背景にとけ込んでくれ、見づらいのは強み。	移動スピードとショットスピードに溜め時間まではやくて、しかもいやらしい軌道で飛んでくるエキストラコウモリは強い…。さすがは中ボスといったところ。	ランの強化版でショットの幅が広がり、溜めスピードがUP。エキストラ攻撃は弱くなったが、代わりにボス攻撃のゴッドラビキャットはおそらく最強では?	移動スピードは最速で、溜め撃ちのレーザーもかなり使い勝手がいい。しかし、逆にスピードが速すぎて自分から敵に突っ込んでしまうケースもしばしば…。	移動スピードはあるが、それ以外の攻撃に関することはすべてがいまいち…。個人的にキャラはかなりスキなんだけど、あんましおすすめはできないキャラだ。	移動スピードは遅いが、強力かつ溜めが速いウェーブ攻撃主体でいけば問題はなし!エキストラ攻撃のブタもかなりいけていい感じ。文句無しで強いキャラだ。	エキストラ、ボス攻撃共にかなり強力な部類に入るキャラ。しかし、溜め撃ちが任意の方向に撃てることにある程度のなれが必要…。使い方次第で強くもなれる。
エキストラアタックのワープ弾が凶悪だ。基本性能も高いしな～。 ためが遅いのがちと気になるけど、最強クラスなのはマチガイなし。	メモリー女王と最強の座を争うキャラなのでは? エキストラアタックのコウモリ君がつえ～のなんのってもう。基本性能の高さも言うことなし。	エキストラアタックがメモリー女王と同じワープ弾なだけあって強いね。 ため時間が短くてレベル2が使いやすいのがGOOD!	性能的に申し分なし。レーザーワインダーができれば俺は満足なのサ。 けどすかした男キャラっつ～のが鼻につくのでマイナス1点ね(何だそりゃ)。	こりゃ～イイ。何がイイかって火炎放射のため撃ちがイカス!何?使いにくい?い～の俺は火炎放射器好きだからい～の。ため時間もちょい長いが許～す。	おせ～よこいつ、おそ過ぎるよ。高速攻撃ザコがライバルだよ。ため時間は短くてイイけど…トリブタも強いけど…。 俺はおせ～キャラはキライ。	う～ん、なんかパッとしないキャラだな～。ランと同様、平均的な性能だね。 エキストラアタックはいきなり速いやつが来ることがあるのがポイント高いね。

つひに地球に突入

MACROSS PLUS マクロスプラス

速攻命。吐くまで連射だ。

担当：京城

緊急回避

一定時間レバーを左右どちらかに入れた後すぐ反対方向に入力すると自機が回転する。実はこの回転した瞬間は自機の判定が一瞬なくなっている。

無敵時間はほんの少しなので普段使っていくには危険すぎるが、ボンバーが無い時に往生際悪くジタバタしてみるといいだろう。



この瞬間が無敵になっている。

使用機体

前にガルド機をお薦めしたが、お薦め機体をイサム機（YF－19）に変更する。

変更の理由は3つあり、まず一つ目にファイター形態のショット幅の広さがあげられる。

後半面ではザコ敵が高速で突っ込んでくるため幅の広いショットが使えるようになっている。

そして2つ目のお薦め理由がなんといってもボンバーの攻撃力の高さだ。

ガルド機のボンバーは緊急回避には使えるのだが、ボンバーの攻撃範囲が狭いためボンバーを使い終わったあとに非常に危険な状況に陥ってしまう。

イサム機のボンバーなら画面上のザコ敵を一掃できるので、展開がかなり楽になる。

最後の理由に自機の当たり判定がガルド機に比べて小さめなことがあげられる。

これによって不自然な死に方が少なくなるはずだ。

以上3つの理由でイサム機のファイター形態で進んでいくことを薦める。

高速ザコが待ちうける6面

開幕はザコ戦闘機が主な敵になっている。

この面では今までの面と違い溜め撃ちのマイクロミサイルを多用しないようにしよう。

なぜかというとザコ敵の移動速度が速く、撃ってくる敵弾も多いため危険度が高いからだ。

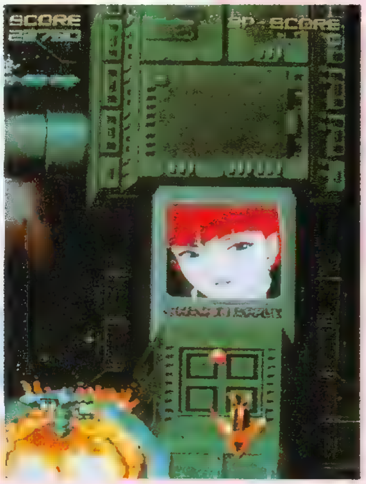
溜め撃ちを使うなら2発か4発のオートホーミングを使用するようにしよう。

ザコの攻撃が一段落すると3面後半のダムの上に登場したレーザーをばらまく中型機が現れる。

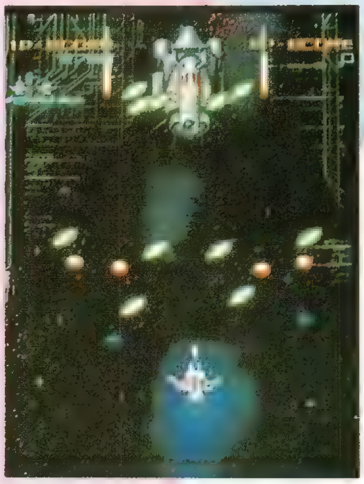
中型機の正面に位置して早めに破壊しよう。

しばらくすると黒幕のシャロンが背景に登場する。

このあと地形の下からヌージャデルガーが1機ずつ出撃してくる。そしてザコ戦闘機も画面上部から突っ込んでくる。



シャロン・アップル初登場。



中型機の正面で上下にかわそう。



中型機はロックして倒す。

ヌージャデルガーは自機を狙ってくる弾を単発で撃ってくるだけなので、画面を泳がせておいて問題ない。

ここではザコ戦闘機を優先して倒していくようにしよう。

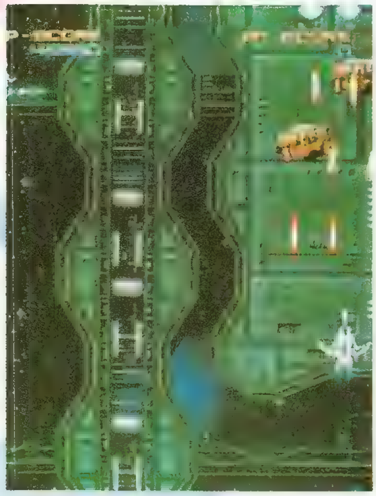
●砲台＋中型移動砲台地帯

画面の左右から砲台をのせた地形が移動してくる。画面外から現れるため、砲台に弾を撃たれる前に倒すことは非常に難しくなっている。

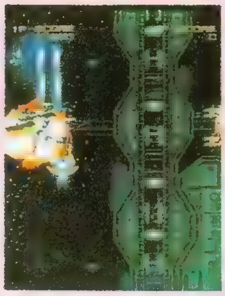
そしてこの場所での敵の配置が絶妙で、画面外からの砲台を処理している時に画面の左右逆側から中型移動砲台が出現してくるようになっている。

中型移動砲台に近距離で弾を撃たれると即死は間違いないので、彼を発見したらすぐにはりついて破壊してしまうといい。

もし弾を撃たれてしまったら迷わずボンバーを使おう。



地形ごと移動してくる。



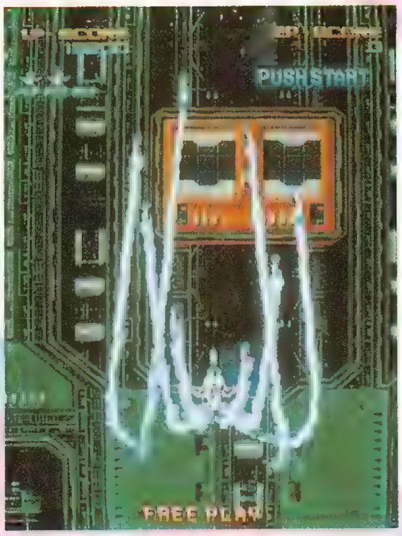
弾を撃たれる前に破壊してしまおう。

また連射に自信がない人はこの場所にくる前にガウォーク形態にしておくと楽に進めるはずだ。

●ヌージャデルガー＋ザコラッシュ地帯

基本的にはこの面の前半の場所と大差ない。

違うのは地形の敵機の出撃口が2つになっていてヌージャデルガーが2機ずつ出現する点だけだ。

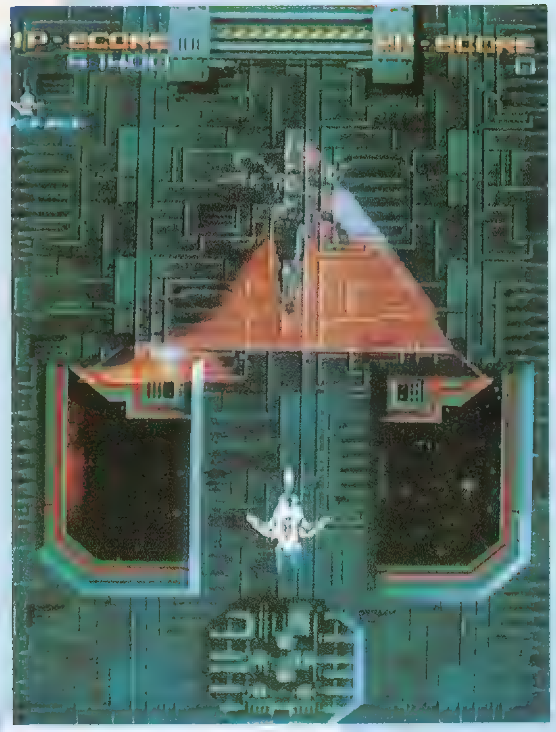

出撃口がスクロールにあわせて移動してくる。

ここでも突っ込んでくるザコ戦闘機を優先して倒せばいいだろう。

敵機出現口の移動が止まり、アイテムキャリアが出現するとボスが登場する。

6面ボス

このボスは貝のような形をしていて殻を閉じている時にはダメージを与えられないようになっている。


シャロンのイメージ。



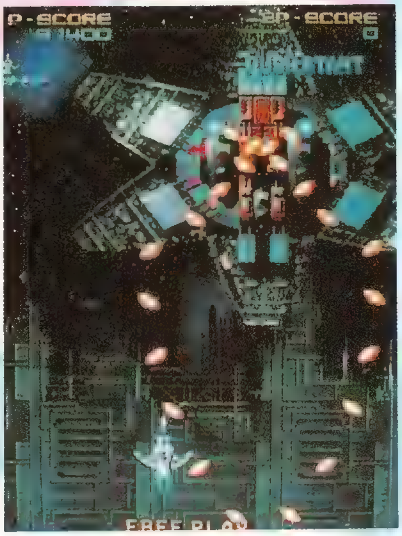
殻を開いている時の撃ち込みが重要だ。ボスに接近して死ぬ気で連射しよう。

殻が閉じている時はダメージを与えることはできない。

●ボスの攻撃

①最初に殻を開いて本体の砲台から弾を弓なりに撃ってくる。この弾は画面下で弾幕の外に抜けるようにすると避けやすい。

またボスが弾を撃ち終わってから殻を閉じるまで少し時間があるので、この機をのがさず近づいて撃ち込もう。


弾をよく見て避けよう。

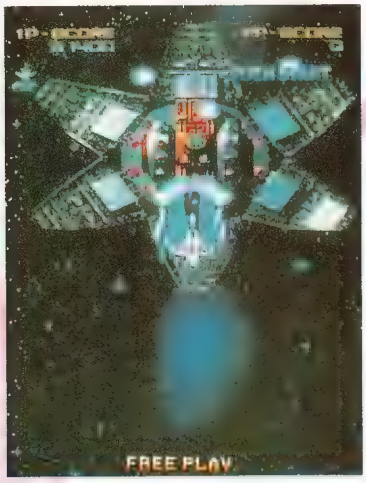

左右の動きで避けよう。

②次に殻を閉じた状態で本体下部の砲台から弾をバラまいてくる。この弾は自機を狙っているので、ある程度の誘導が可能になっている。

③再び殻を開いてレーザーを乱射してくる。このレーザーは1本1本が自機のいる位置を正確に狙ってくるため、常に自機を移動させていなくてはいけない。画面の端から端へ小刻みに左右移動するといいだろう。


画面端に追い詰められないように注意。

あとは①②③の攻撃の繰り返しになる。このボスに限ったことではないが、とにかく連射の速さが重要だ。速攻で勝負をつけよう。


これくらいまで張り付こう。


早めに破壊してしまおう。

いよいよ最後 7面

●開幕

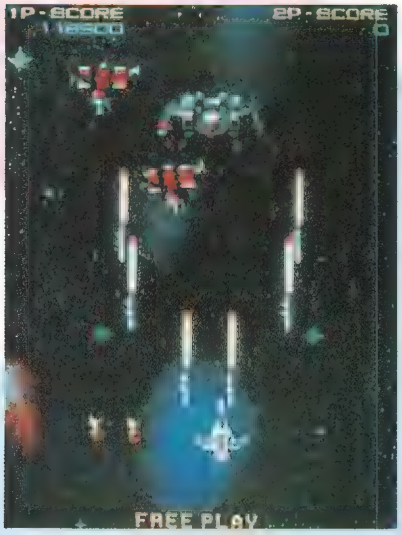
最初に前半面で出現した青いザコ戦闘機の色違いが出現する。違うのは破壊可能なミサイルのかわりに直線弾を撃ってくるところだ。オートホーミングでさっさと破壊してしまおう。

そしてすぐにアーマードバルキリーが出現する。アーマードバルキリーは爆風を出すミサイルを撃ってくる。例によってこの爆風にも判定があるので気をつけよう。

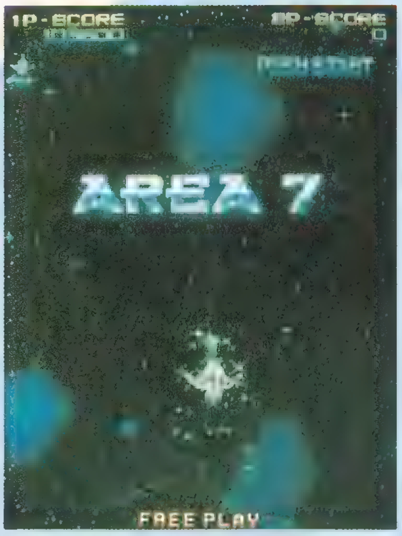
●レーザー衛星地帯

ここで気をつけなくてはいけないのは、レーザー衛星を手際よく破壊していくことだろう。ある程度押されてしまったらボンバーを使って押し返すといい。

レーザー衛星地帯を抜けると大気圏に突入する。



アーマードバルキリーはすごく堅い。



いよいよ最終面。



地球への侵入を拒む衛星レーザー。

●雲上

大気圏突入後、雲の上での戦闘となる。

低空から3面ボスの小型版が3機上昇してくる。低空にいる敵にしっかり8発分ロックしてからショットを撃ち込もう。

●都市上空

ここでは再びアーマードバルキリーが登場する。同時にザコ戦闘機も出現する。爆風に注意すれば問題ないはずだ。

●シャロンのバルキリー

自機を狙ってくるバラマキ弾を撃ってくる。攻撃と攻撃の間にできるだけダメージを与えるようにしたい。

そしてバラマキ弾は弾をよく見てよけよう。ボンバーに余裕があれば使ってしまっても構わない。

●アイテムキャリアラッシュ

シャロン機を倒すとアイテムキャリアが冗談のように出現する。ボスに備えて装備をととのえよう。



低空から上昇してくる。


地球上空。



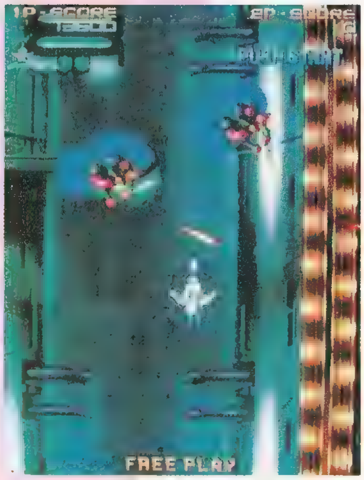
大気圏突入中。



アイテムラッシュ。



シャロンのバルキリー登上。



都市の上での戦闘。もう一息だ。

7面ボス マクロス

このボスは最初に6面ボスが乱射してきたレーザーを撃ってくる。よけ方も同じだ。レーザーをよけ終わったら、すぐにボスの弱点に密着して撃ち込む。

次にボスは主砲を倒して太いレーザーを撃ってくるのだが、発射まで時間が少しあるのでこの時も撃ち込みのチャンスだ。

主砲を撃たれたら左右どちらかにかわそう。

主砲を撃ち終わると小砲台から弾をバラまいてくる。

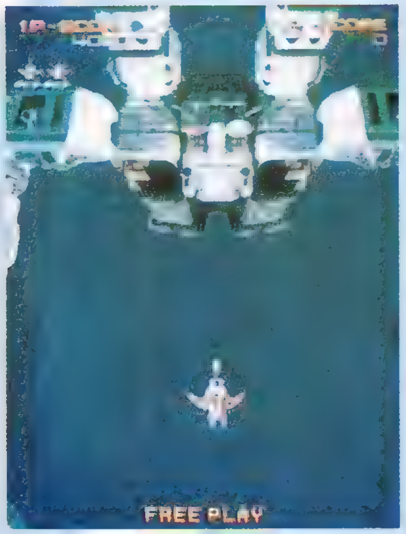
この弾は非常にきついので、少し粘ってからボンバーを使うのがいい。



主砲発射。ザコに注意!!



シャロン登場最終決戦だ。



なんと最終ボスはマクロスだ。

間髪いれずに弓なりに弾を撃ってくるので、弾をひきつけて画面中央でボンバーを使ったらボスの弱点に張り付こう。

これはボスの次の攻撃に対して弱点の目の前が安全になっているためだ。

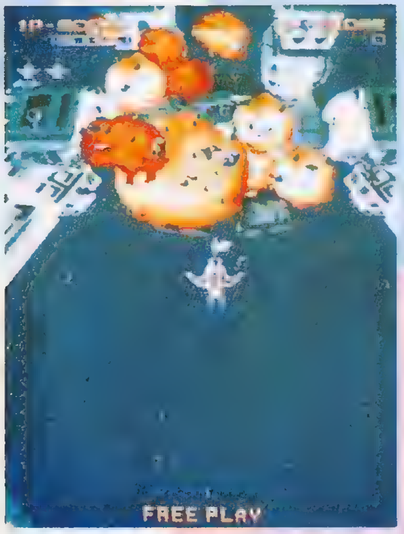
次にボスは両手にあたる部分の戦艦からレーザーを連射してくる。この攻撃のときは大ダメージを与えるチャンスなので、ボスの正面で撃ち込もう。

このボスも連射の速さが重要だ。最後の力を振り絞って連射しよう。

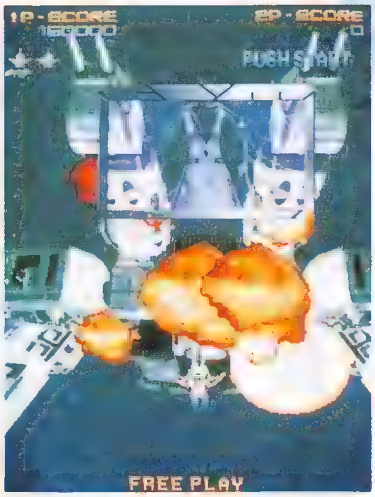
マクロスを倒せば感動のエンディングが待っている。キャラごとにエンディングは違うものになっている。ガルド機のエンディングは悲惨。



ここで撃ち込む。



破壊。



シャロンが崩壊していく。





エンディングの後に2周目が始まる。敵弾が少し速くなっているがほとんど差はない。

1周目をクリアできた人なら、そのまま2周クリア可能な難易度になっている。

2周クリアするとスタッフロールが流れてゲームは終了する。

●最後に

これでマクロスプラスの攻略を終了します。このゲームは連射装置が付いていると非常に楽しくなるので（筆者の感覚で10倍くらい）連射を付けてくれている親切なお店に行ってプレイするのをお薦めします。

QUIZ なないろDREAMS 虹色町の奇跡

エンディングを見ていない貴方に贈るビジュアル特集。前編。

担当：DS１＋長崎奉行

公園で倒れていた主人公を発見した森永めぐみ。彼女は、封印のオーブを持つ7人の中でも、一番強力なオーブをその身に秘めていた。

佐久間絵美にモデルとしてスカウトされた彼女は、一躍人気アイドルとなる。主人公との交際は続いていたものの、出会う機会が少なくなった二人の心は次第に離れていく。

さらに、彼女のマネージャーである樺田との良からぬ噂を耳にして、絶望する主人公。

失意の主人公は、佐久間絵美に「ひざまくら」でなぐさめてもらう。しかし、運悪くその光景をめぐみに目撃され、二人の仲は危機的状況に陥いる。

誤解を解くため必死に説得する主人公だが、めぐみに聞きとどけてはもらえない。そんな中、樺田がリンツの変身した姿であることがわかり、めぐみ救出のため魔王と戦うことを決意する主人公であった。



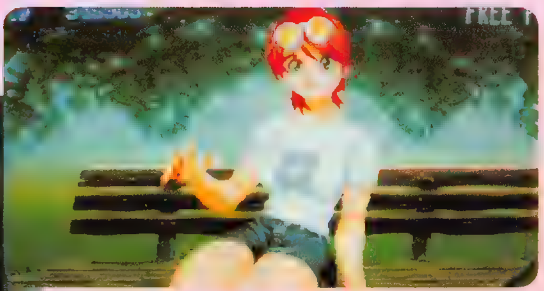






森永めぐみ
MEGUMI MORINAGA







佐久間絵美
EMI SAKUMA

佐久間絵美はとっても気さくなカメラマン（カメラウーマン？）。主人公にとってはお姉さん的存在だ。

彼女の仕事を手伝うことも多く、将来はカメラマンになろうかな、などと漠然と思いつつ日々を過ごす主人公であった。

しかしそれも、魔王ゴディバの復活を阻止し、平和を取り戻してからの話である。一刻も早く魔王を倒すため、主人公は急ぐ。

時は世紀末。復活を図る魔王ゴディバは、手下であるリンツを繰り、着々と世界征服の準備を整えていた。

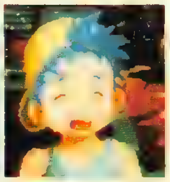
一方、謎の妖精に「封印のオーブ」回収を依頼された主人公は、7つに分かれたオーブを集めるため虹色町を奔走する。

それを察知したリンツは、主人公に対して妨害を始める。間一髪の所で難を逃れた主人公であったが、力尽き気を失ってしまうのだった…。

■サブキャラの人々



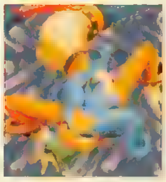
樺田（リンツ）



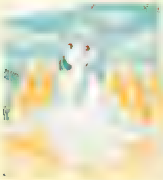
ホシノマナブ



テル（イヌ）



リンツ



妖精



不二家桃子

MOMOKO FUJIYA







主人公に積極的なアプローチをかけてくる女の子、不二家桃子。突然現れた彼女に戸惑いつつも、彼女と付き合い始める主人公。

それなりに充実した毎日ではあったが、彼女に対する不信感を払拭しきれずにいた。「花火が見たい」そう言われるままに花火を見にきた主人公は、そこで重大な告白を受けることになる。

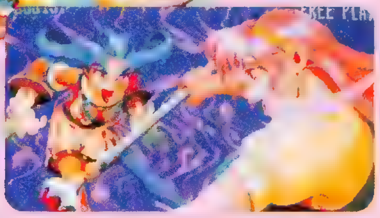
不二家桃子の秘密。それは彼女が幽霊で、しかも生前から主人公に思いをよせていたという事実であった。いままでの疑問が氷解すると同時に、桃子に好意的なものを感じるようになる主人公。

はたして彼女は、成仏することができるのか？









東鳩真由美

MAYUMI TOHATO

主人公の担任である東鳩真由美は、学校の外でも生活指導の先生として活躍していた。そのため最初は気にしなかったが、あまりにも事件、事故の現場に居合わせることが多いため、主人公は疑問に思う。

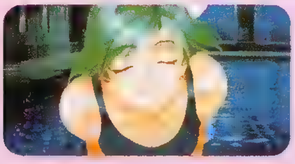
そしてある時、決定的な瞬間を眼の当たりにする。そう、東鳩真由美が魔法を使っている瞬間である。

後日話を聞くと、先生は魔法使いで、これまでも魔法を使って頻繁に人助けをしていたらしい。しかし、魔法の無断使用をとがめられ、魔法免許取り上げの危機に陥っていた。

魔法の使用を禁止したものの、その反動で欲求不満が溜まり、ついには倒れてしまう。

解決策を模索する主人公に対して、再びリンツが迫ってくる。絶体絶命の所で先生に助けられる主人公。実は、完全に悪と見なされる対象には、いくらでも魔法を使っていいらしいのだ。

とりあえずひと安心しつつも、魔王との対決の時は近づいていた…。







江崎久美子

KUMIKO EZAKI

ふとしたことから、街で出会った少女に心引かれる主人公。彼女の名は江崎久美子。オリンピック女子水泳の強化選手だ。

勢いで水泳を習い始めた主人公は、彼女と接触を試みる。最初は口数も少なかったが、次第に心を開いていく彼女を見て、ほほえましく思う主人公であった。

しかし、予選会での思わぬ敗北がもとで悲嘆にくれる彼女は、再び心を閉ざし水泳に打ち込む。

慰めの言葉も見つからないまま、彼女を見守り続ける主人公。だが、思いが通じたのか、彼女は以前の明るさを取り戻し、次の予選会に復活を賭ける。

途中、リンツの妨害をうけながらも、見事一着でゴール。オリンピック出場のキップを手に入れた。

■登場人物紹介



森永めぐみ



佐久間絵美



不二家桃子



東鳩真由美



江崎久美子



鐘紡サキ



シャルロッテ



鐘紡サキ

SAKI KANEBOU



地球防衛軍、それは地球的規模の危機に際して対応できる唯一の組織である。隊員は日々、想像を絶する激務をこなさねばならない。

主人公が出会った一人の女性隊員、それが鐘紡サキその人であった。彼女も他の隊員同様、危険な現場に身を置く隊員であり、生傷も絶えない。

心配する主人公をよそに、仕事に励む鐘紡サキ。しかし彼女は、過労のため母星に帰ることを余儀なくされてしまう。

彼女の帰還を心待ちにしながら、主人公は今日も星に祈る。





シャルロッテ

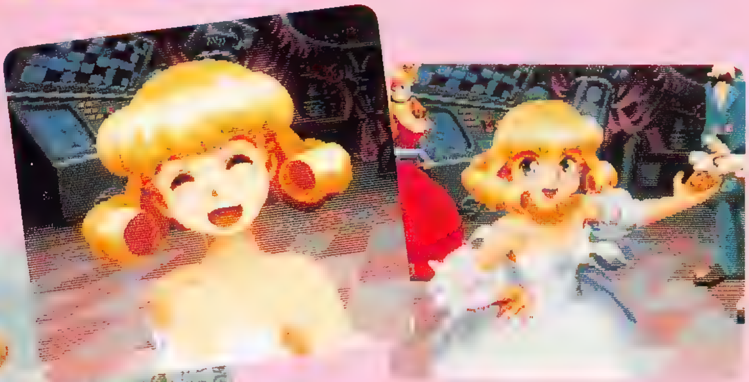
SHALL-LOTTE

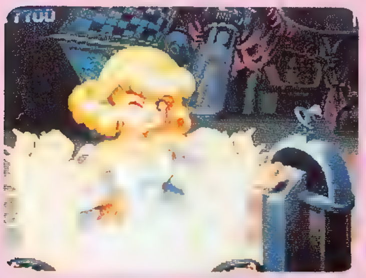
虹色町の一角に、広大なお屋敷が建てられている。そこに住む少女シャルロッテは、執事ロボほか数人（数機）のロボットたちと一緒に暮らしていた。

主人公はシャルロッテに、本当の家族、本当の人間というものを理解させるために外に連れだす。

ところが執事ロボの愛情に打たれ、シャルロッテは屋敷に戻ってしまう。

再び屋敷を訪れた主人公は、一回りも二回りも成長した（精神的にね）シャルロッテを見て、ほっと胸をなでおろすのだった。







妖精&リンツにエンディングはあるのか？

結論から言うと「ない」。ルーレットでリンツを出しまくり、もしくは日曜日に止まりまくっても、反応に変化は見られない。

一応リンツに限っては、バッドエンドになれば好きとは言ってくれるけど…。



適当なプレイでヒロインたちにはフラれても、リンツには好感を持たれる。

警告　この問題に気をつけろ!!

虹色町をプレイしていると、時々「?…」と感じる問題がある。大抵は気のせいであることがほとんどだが、12月15日号（185号）のアイランドを見ればわかるように、気のせいではないこともあったりする。

混乱を招くと困るので、筆者が確認できた限りでの問題の誤りを指摘しておくと…。

■「来る」の尊敬語は？

虹色町での正解
　まいる

これはアイランドに載っているように、「いらっしゃる」が本当の正解。

■紅茶の三大銘茶は、ダージリン、アッサムと何？

虹色町での正解
キーマン

世界三大銘茶は、ダージリン、ウバ、キーマンで、困ったことにウバも解答欄に入っているので迷うこと請け合い。

■Hマンガ「聖なる行水」の作者は？

正解　ぢたま某

これは間違いではないものの、同じ正解が解答欄に二つあり、内部的に正解になっているほうを選ばないとダメ。

■シューティング「スカイキッド」のスクロール方向は？

虹色町での正解
左から右

スカイキッドは、右から左にスクロールする横シューですね。

致命的な間違いは以上の4つ。他には、レイアース問題で「魔神」が「魔人」になっている、などの細かいツッコミのハガキも来ているが、揚げ足を取るのが目的ではないので、ここではパス。

問題数が多くなればなるほど、こうした間違いが発生する可能性も大きくなる訳で、ある意味クイズゲームの宿命と言ってもいいかもしれない。

ともかく、間違いがあっても笑いとばせる心の余裕を持つことが、虹色町を楽しむコツなのだ（ゲーメストもね。誤植多いし）。



何でも鵜呑みにすることが本当の知識ではない（←詭弁）。



	月	火	水	木	金	土	日
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							



今回は特別付録として、ゲーメスト特製よもやま切り抜きグッズをつけちゃいました。
時間割表は日曜登校の補習クンにも対応してるという気の回りっぷり！フロッピーレーベルは3.5インチディスク、無理すればMOディスクケースにも使えるよ。
各アイテム（笑）は切り抜いて使うんだけど、真の虹色フリークはもう一冊保存用に買っておこーぅ♥





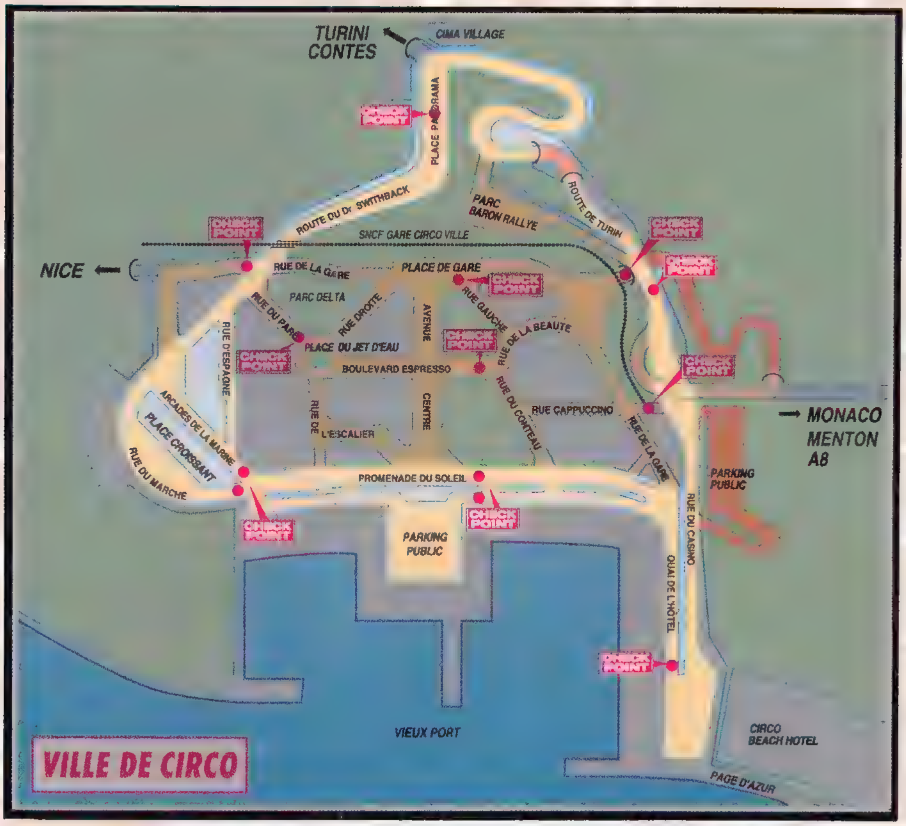


「初級通常レース」を走る!まずは操作を完璧に!

GTI CLUB™
RALLY COTE D'AZUR

まず走れるようになることから!それができてから近道モードに入るとスムーズに上達できるぞ!

担当：ずるずる㊕㊕㊕㊕



ノーミス完走を目指せ!
初級 通常レース

さて、この街の住人になれるほど、しっかり道を覚えられたでしょうか?

今回から、このゲームでしっかり走れるよう、攻略に入っていくことにしましょう。

その初めとなるコースは…「初級　通常レース」である。

このモードは、この街のほぼ外周を走るレース。まず慣れることがポイント。その中に、「近道」の要素を少しだけ取り入れている。

さ〜て、マシンを操り、近道を探してみますか!

コースを暗記し、コースを攻めよう!

まずクルマ選びであるが、コントロールのしやすい、スーパーカー以外のクルマを選ぶ。非常にかわいい小型車で走るというわけだ!

速く走れない!という点を除けば、しっかりコントロールできる点で非常に走りやすい。それでは、レースに入るとしましょう。



まずスタート。このモードのスタートは、港のそばから。

アクセルは全開でOK!GOサインでスタートだ!

混雑する中、ぶつからないよう、車間を空け、1コ目の右カーブへ。アウトへ寄るぞ。

1周目は混戦状態でここへ!あまり無理せず、安全に走るぞ!

アウトからインへ。ゆっくり切り込むよりは、一気に切り込むほうがいいだろう。滑ることも考え、カウンターも当てるように!

建物下を抜け、Uターンへ。アウトから入るが、ここ、サイドブレーキ、使いません。ブレーキのみで曲がる!



アウトから早めにブレーキ（アクセルオフ）で曲がる!

招福、勝福！充実攻略!!

さて、その曲がり方だが、ブレーキを早めに、そして切り込むことでドリフトさせ、「ギュン！」と曲がる！
これってサイドブレーキを使うほうが…と思うが、それではスピードが落ちすぎてしまう。これを嫌ってブレーキのみで行う。これでしっかりインを抜け、Uターンする！





早めにブレーキ、切り込みでふくらむのを抑えること。

Uターンの後半、ふくらみすぎると、2つある道の外側へ出るので、しっかり減速をすること、早く切り込むことで、その内側の道を走り抜けられるようにする。
カウンターをあてて立ち上がったら、右寄りへ。

坂を上りつつ次のチェックポイントへ。その途中、小ジャンプと大ジャンプを1回ずつとぶが、その大ジャンプ、左斜め方向にとぶようにする。



ジャンプを左斜めにとび、チェックポイントへ！

ガススタンドの前、左の道へ着地し、そのまま進み、2つ目のチェックポイントへ。
坂をガンガン上っていくところだが、道は左へ曲がっているので、それに合わせてハンドルを切り込んでいく。
一度平らなところへ出る。道は右、トンネルへ進むのだが、ここは曲がらずに真っすぐ走り、抜け道へ！



右に進めばトンネル。でもここは真っすぐ走り、近道する！

ダートを走りつつちょっと近道する。トンネルを通るより簡単で走りやすい。
面白いのは、ここを通るとクルマが汚れるところ。洗車すれば…ピッカピカ！

ダートから道へ。
すぐ右カーブへ。全開のまま進入し、インを突きつつ曲がる。クリッピングポイントを通過したら一度アクセルを緩める。するとアウトにふくらむのが抑えられ、走りやすくなる。
急にインを向くことがあるので注意も必要。



ダートから戻るとすぐ右カーブ。アクセルオフでインをキープ！

坂を上り、次の左カーブへ。
この左カーブ、インに壁（切り通しのため！）があるので先が見えない。そのために、どのぐらいの大きさかがわからない。まずはそれを理解しておくこと。
カーブのきつさは、その前の右カーブと同じぐらい。けっこうきついカーブである。となれば要領は同じ。全開進入、途中、アクセルオフだ。



先が見えない。でも要領は手前の右カーブと同じだ。

左カーブを曲がり終えたら左寄りを走りつつ（後続車を前に行かせないようにブロックするため！）この街の一番高いポイントへ！
そこにチェックポイントがあるのだが、その前に左カーブが存在する。
この左カーブ、直角に曲がるので、タイミング良く切り込まないとアウト側の壁にぶつかるので注意！



坂をグングン上り、一番高いところへ！その先に直角カーブ！

坂を上り切ったところでカーブということもあるので、タイミングが取りにくい。また、ライバルカーのアタックで、弾かれることも（イン側から！）あるので、しっかりハンドルを握っておくこと。



左への直角カーブを曲がるとすぐチェックポイント。

チェックポイントをすぎたら右へ。そして下る。先が見えない！ここは暗記必要！

斜面の角度が変わりつつ右下へ。その途中でジャンプするところがある。
しっかりインを走れていると、それほど問題なくジャンプできるのだが、中央近辺をインからアウトへジャンプす



今度は下り。右へ曲がった先にジャンプするところあり！

るととびすぎて横転してしまうので注意してほしい。
ふくらんでしまったときは、アウトいっぱいまで寄り、そのまま下り切るようにする。そうすると、あまりとばずに安全に走り抜けられるぞ。
ガード下を抜けたら平らに。
さて、注目の分かれ道へ。
マップを見てもらうとわかるが、3つも分かれ道がある！



手前の抜け道はわかりにくい。選ぶのは真ん中の、ここだ！

その中の、真ん中の道を選ぶ。その理由は、高いスピードを維持しつつ、近道ができるからだ！

手前の抜け道では狭すぎるし、出口がきつい。その先の道では、ちょっと遠回りになるからだ！
真ん中の近道を走り、チェックポイントへ！
遠回りの道と合流する。それほどきつくない左カーブだが、ハンドルを切りすぎてスピードを落としすぎないこと。



初級通常レースでは、一般車が出てこないので安心して曲がれる。

左に曲がると、すぐゴールを兼ねるチェックポイントへ。
これで1周終了。あとは規定の周回数を重ねていけばいい。
さてこれでゴールを目指すわけだが、スーパーカーを選ばずに走ると、これがまたスピードが遅くてゴールするのが大変！ちょっとしたミスでもかなりきつくなるので、速く走りたい気持ちを抑えつつ、安全に走るように心掛けて上位を狙ってみてほしい。
その上で、必死にインを攻めていく。少しでも短い距離を走るために！
この初級通常レースで、マシンの操作に慣れ、上級へのステップアップの準備をしておこう！
次回は、スーパーカーを使って初級を走りますか！

通信対戦で、雪上を突っ走れ！

ALPINE RACER 2

**よりアグレッシブな動きを再現してくれる「2」！
次元を超えた滑りをゲーセンで味わおう！**

担当：ずるずる（背骨骨折中）

いよいよ登場！ さらにエキサイト！

全天候、ドーム型で1年中スキーが楽しめる施設があるけど、それをもっと身近にしてくれたのがこのシリーズ『アルペンレーサー』であった。

たった数百円でスキーを体験できるこのゲームは、ゲームセンターだけでなく、スポーツ用品店の店頭に並んでしまうほどの大人気となった。

そのゲームの第2弾「アルペンレーサー2」が発売されたのだ！

今度はよりエキサイティングな内容となったようだ！



ALPINE RACER 2 COMPACT



2台通信可能！ コンパクトタイプも登場！

さて、今度の「アルペンレーサー2」であるが、前作では、旗門なしモードでは、画面内ではライバルがいるものの、生身の人間とは対戦ができない、1人プレイオンリーのゲームであった。それが今回、2人まで通信対戦ができるようになった。

これにより、より熱い滑りが展開されること間違いなしだろう。

もちろん1人でのプレイもできる。コツコツとタイムアタックに燃えるのもいいだろう。

通信ができるようになったほかには、プレイ時に現れるマイキャラクターが選べるようになった。

タイプは3つあり、1つはダウンヒルレーサータイプ、1つはベーシックに女性キャラクタータイプ、そして残る1つがモーグルタイプだ。

この3つより、滑走時のアクションを選ぶことができるのだ！



改造キットで“2”になる!!

HIGH SPEED COURSE ハイスピード コース

**大自然の中を大!滑走していくコース!
滑る雰囲気は、ナイター!そう、夜のコースを
大滑走するのだ!より速さが体感できる!**

2つあるうちの1つのコースが「ハイスピードコース」。日本には数少ない、自然の中に作られたゲレンデを滑るというもの。

日本のスキー場というと、森を切り開いて作るため、どうしても自然を感じることが少ない。そんなゲレンデに慣れてしまった人なら、きっと満足してくれること間違いなしのコースだ。

「落下していくスポーツ!」を味わえるという点、みなさん忘れていませんか?ブレーキばっかりかけているようではいつまでたっても上手になりませんよ!このゲームで落ちる感覚を味わってみてはいかがでしょうか。





「ハイスピード」に対して、もう1つのコースがこれ!それがこの「テクニカルコース」である。

このコースは、岩場のそばを滑ったり、崖に近づいたり、と大自然の中を大滑走するという「アドベンチャー」の要素を持つのが特徴。

そのコース名からもわかるように、そのレベルはまさに「テクニカル」!生半可なテクニックではとてもターンしきれないだろう。

その途中には分岐があったり(マップ参照)もする!

きついカーブが連続するところもあるので、コース暗記は必須となること間違いなしだろう。

TECHNICAL COURSE テクニカル コース

**岩場や崖のそばを滑降するだけでなく、な、何とその中を滑降する
コース!本物では絶体に体験できないスキーが味わえるのだ!**

悩殺？ DANCING EYES ダンシングアイ

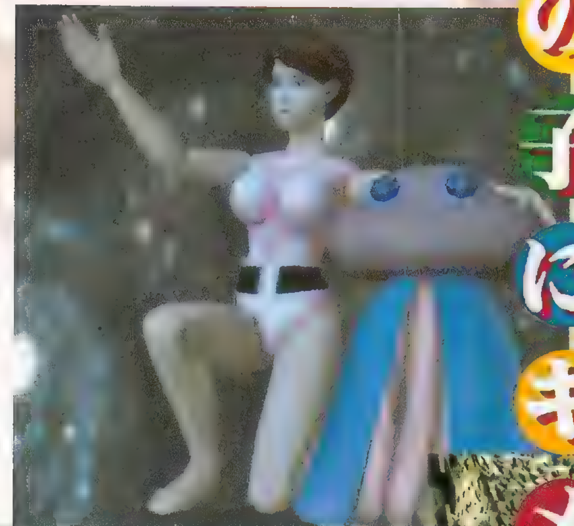
CGイラスト集Vol.2

最終回だろう…。

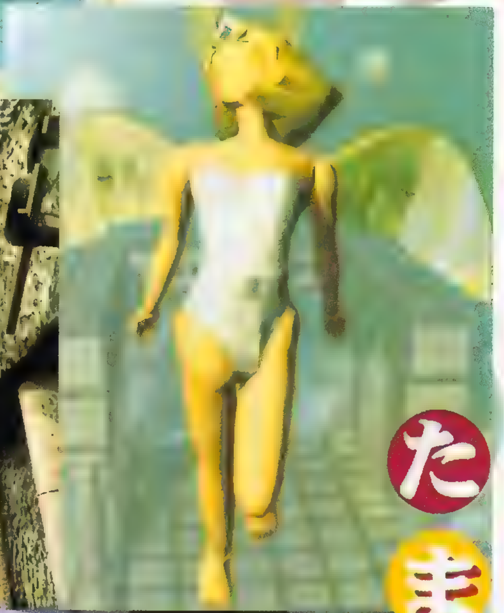
この子にキメ

たまりません

ちょっとH



















これでどう？




いい感じ？



人間の形？をしたもの、そして女性を中心（マッチョとか牛とかいたけど…）に展開してきたCGイラスト特集も今回で最終回ードドーンとそのCGを紹介したいと思います！

　ここで紹介しているキャラクターは、ゲーム後半に登場するものが中心。その登場の仕方は、どれも隠れた（隠された、見えないなどの）状態から見えてくるものが多い。

　そのため、CGも脱ぎ系になっていないのが残念？といったところか。

　うーむ、これも仕方がないところかな。

　まあそれはそれ。主なキャラクターのCG、とくとご覧あれー

（おや～、レースクイーンとかがない！なんて思った方ーあれは男なんスよー男！やばいよ～ん。君ー）

　宇津木次郎と大顔太郎のCGイラストがきちんとした形でなかったのが残念。それあたりは、実力で見るしかないっスねーんではー

宇津木次郎の素性がついにわかる!

内容がなさそうで実は思いきり深いストーリーがあるこのゲーム。だんだん頭がパニック!

宇津木次郎の苦悩（太郎45歳、次郎27歳）

宇津木次郎は猿だったが、政治家・宇津木健と大顔亜紀（大顔利昭の妹）の次男として人間同様に育ち、亜紀の関係もあり、ダイガングループのダイガン物産に勤務していた。

健には人間の息子が2人いたが、長男の一郎は、CGデザイナーとしてゲーム業界に勤務し、三男の三郎も音楽の勉強のためにアメリカに留学中で、次郎への後継者としての期待が大きかった。

ダイガン・コンツェルンでは、以前より人件費のコスト削減のために労働力として猿の育成・雇用を積極的に行っていた。その中でも次郎は抜群の才能とリーダーシップを発揮し、将来の幹部候補として期待をされていた。

事実、来期の大顔太郎のダイガン・コンツェルン会長就任に合わせ、大幅な人事があり、猿事部長への昇進が内定していた。

一方（話は戻るが）、猿の亜米理夫は、観音寺の件が認められ、日系アメリカ猿としての英語力もあり、ダイガン物産・ニューヨーク支部猿事部長を任された。

亜米理夫は、ほとんど何もせず、強運だけで立派な業績を残したが、昨年、その運も尽きたのか、バナナに当たって亡くなった。

息子の亜米理夫ジュニアは父の下で猿事副部長を勤めていたが、これを機に、本社に転勤となる。

亜米理夫ジュニアは、宇津木次郎の補佐として配属され、父同様にほとんど何も仕事をしなかったが、おしゃれな毛色とアメリカ土産のアカデミアナッツで他の猿の人気を集めていった。

次郎は自分の立場に不安を感じ始めていたが、ある時、亜米理夫が仕事上で重大なミスを犯し、次郎がその責任を問われて辞職に追い込まれることになる。亜米理夫には、悪気はなかったのだが、次郎は亜米理夫に謀られ、上層部を含めた派閥抗争に負けたと思い込んでしまう。

次郎は今後のことを相談するために実家に戻る。

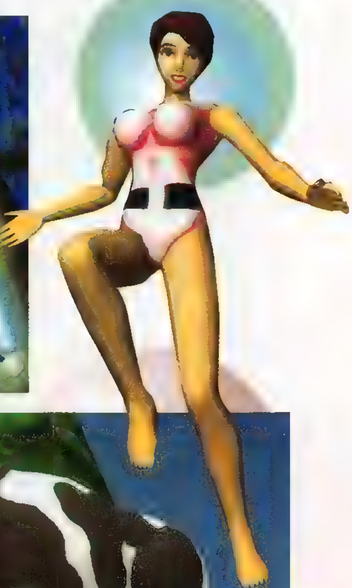
しかしそこでは帰国した三男の三郎が将来父の後を継ぐために、ダイガン銀行でビジネスの勉強を始めるという話で盛り上がっていた。

その上、新しい家族として、犬の四郎を紹介され、次郎は自分の居場所がなくなったことを感じるのであった。

「人間なんて…」

苦悩する次郎であった。







宇宙[パイン星]

●タナカサユリ（パイン王国）
（ニックネーム：サユサユ）
1月11日生まれ　18歳
身長：158cm　スリーサイズ：B83W60H85
職業：パイン王国第一王女
趣味：乗馬、競馬
性格は素直で明るいが、物事をはっきり言うために反感を買うことも多い。所有する競走馬は100頭以上、愛馬はシャリオ（牝8歳）。

●麗香マックワールド（日本）
8月10日生まれ　22歳
身長：170cm　スリーサイズ：B100W60H80
職業：宇宙海賊
趣味：エロ
アダルティックでスケベ好き。女王様タイプではない。伝説の宇宙下着を着用（宇宙下着を見たものは責任を取らなければならないらしいが、どのように責任を取るのかは不明）。

●マニマニ（国籍不明）
年齢：不明
身体のサイズ：不明
職業：不明
趣味：ボランティア
地球に対して様々な技術協力を行っている。超能力を持つ子供たちにコンタクトをして、現代社会が抱える諸問題を解決している。とにかくすごくいい奴！

天界

●マリコ・グレース（天界）
6月9日生まれ　26歳
身長：161cm　スリーサイズ：B78W58H83
職業：天使
趣味：パチンコ、お酒
夫は下界視察のため単身赴任、二人の子供は祖父母が面倒を見ているので、あり余る時間を下界でパチンコ三昧！（お気に入りの台は黄門ちゃま2）

ダイガン・コンツェルン

●大顔太郎（日本）
3月31日生まれ　46歳
身長：180cm　体重70kg
職業：ダイガン・コンツェルン会長
趣味：仕事
アイドルとパイナップルが大好き！

●有村良美（日本・大阪府）
5月21日生まれ　18歳
身長：168cm　スリーサイズ：B83W50H82
職業：芸人
趣味：踊り

地球防衛軍

●井口恭子（日本・保谷市在住）
1月6日生まれ　24歳
身長：169cm　スリーサイズ：秘密
職業：地球防衛軍特務諜報部員
趣味：婦警のカッコをして拳銃をブッぱなす！
憧れの人：本官さん、両○さん

●製品番号1103-SP0-00012345（日本製）
ニックネーム：HITOMI　20歳
身長：167cm　スリーサイズ：B83W60H85
職業：宇宙船添乗員
趣味：睡眠（充電）、料理
1960年代のSF漫画をモチーフに設計された人間型ロボット。最低限の機能。人間的な言動。低価格（故障が多い）。

ローゼンフィールド双子のペット

●花子（牛）（日本）
3月3日生まれ　牝4歳
体長：約200cm　体重：約1000kg
スリーサイズ：測定不能
職業：乳牛（双子のペット）
趣味：ダンス、音楽（レゲエ）
全日本乳牛コンテストで準優勝をしている！

千葉県人出無町

●刀堂沙織
1月19日生まれ　32歳
身長：168cm　スリーサイズ：B83W57H82
体重：45kg
職業：旅館のおかみ
趣味：カラオケ

●マギー・A・ブイヨン（メルケ共和国）
12月24日生まれ　?歳
身長：152cm　スリーサイズ：B?W?H?
職業：無職
趣味：かくれんぼ
ゲーム中では「ねこ娘」で出演！

●片摘リング（無国籍、自称米国）
ニックネーム：MMリング
4月15日生まれ　18歳（自称17歳）
身長：18cm　体重：5.5kg
スリーサイズ：B9.5W6.8H9.6
職業：プータロー（自称女子高生）
趣味：ポケベル
蛙娘、宿借リンダと友達だと思っているが、実は嫌われている。

●海野まりりん（日本）
3月7日生まれ　20歳
身長：160cm　スリーサイズ：B83W60H88
職業：民芸品製造
趣味：民族音楽（ホラ貝演奏）
まぐろ顔の人間が好みだったが、最近まぐろそのもののほうが気に入っている。しかし好きになったまぐろは必ずすぐ捕獲されてしまう。

●シリアムニス
身長：5.8cm　体重：3g
スリーサイズ：B2.7mmW1.74mmH2.8mm
職業：蜂の女王
好きなもの：ロイヤルゼリー

●犬ころ3号
生年月日不明　25歳くらい
職業：元サラリーマン（人間界からリタイアし、現在は妖怪の中で生活）
趣味：現実逃避
もやしっこなので頭でっかち。いつもおどおどしている。寒さ、恐怖のため、いつも震えている。窒息気味なので呼吸が荒い。いつも早口で何か小さい声でぶつぶつ言っている。

ゲームクリエイター養成

無料

体験入学開催



体験授業で流行を先取り！

- 本格的プログラミング授業と今や時代のトレンドでもある3DCG（ポリゴンゲーム）に触れられ、普段では味わえない未知の体験ができます。
- 3DCG体験では「バーチャル飛龍の拳」に一早く会え、このゲームを通してポリゴン制作の手順、作り方をプロのクリエイターが分かりやすく解説してくれます。
- 学院案内等では分かりにくい授業内容を実際に体験して疑問や不安を解消してください。質問等も受け付けます。



© カルチャーブレーン

・・・ 違いを見つけに来てください ・・・

◆開催日◆ **毎月 第2・第4 土曜日** 開催予定

◆ 時　間 ◆ PM 2:30～PM6 :00 上記日程以外にも要望が多ければ随時開催します

◆学院説明会◆ 随時受付中 地方（仙台、新潟など でも説明会を開催します。

◆体験入学受付◆ 事前にハガキまたは電話にてご一報下さい。

ワンランク上の教育

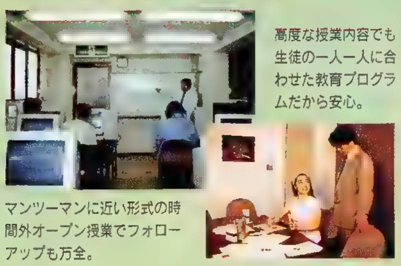
1. ここまで学べる最先端授業



3DCG、ポリゴン格闘ゲームやインタラクティブムービーまで学習できる。

さらに、最新の情報・技術を常にリアルタイムで授業に導入します。

2. 安心して学べる小人数制



高度な授業内容でも生徒の一人一人に合わせた教育プログラムだから安心。

マンツーマンに近い形式の時間外オープン授業でフォローアップも万全。

3. 就職率100%を目指す支援制度



企業が求める高い技術力と社会人常識を持った人材を就職講座などで育成。

これで安心

万一就職できなかった方のために最大1年間、無料講習や企業紹介が受けられる就職支援保証制度を導入し、バックアップ。 ※支援保証制度は規定単位を取得した学生が対象です。

'97年度入学願書受付中 募集学科(全日制) ■ゲームクリエイター本科(2年制) 50名 ■CGデザイナー本科(2年制) 50名 ■マルチメディア本科(2年制) 20名

■ 研究課程　各本科修了後1年間
■ 短期コース（3ヶ月.6ヶ月.1年）
■ 専攻　ゲームプログラミング/企画・シナリオ/ゲームサウンド/Macオペレート/DTP/DTV/グラフィック/CGキャラクター/CG アニメ/イラスト/ゲーム マルチメディア/その他
※一部専攻コースの変更がある場合があります。

'97年度 学院案内書 送付中

ご注意：学院案内送付ご希望の方は、年齢、職業、電話番号も必ず明記の上、左記住所へご請求下さい。

電話入学相談
☎ 03-3829-0867

プロ養成機関

カルチャーブレーン
コンピュータアート学院
〒130 東京都墨田区太平2-5-7 学院本部

緊急レポート！

マイケル・ジャクソン東京ジョイポリスに来訪！



去る12月19日、世界的スーパースター、マイケル・ジャクソンが、東京ジョイポリスにやってきた。日本公演の合間とありわずか数時間の出来事だったが、東京ジョイポリスでの一夜を存分に楽しんだようだ。

その時は、唐突にやってきた

12月19日夜10時30分ころ、東京・台場の東京ジョイポリスに、マイケル・ジャクソンが突如来館。年末ということでまだ来場者の多くいる中、フロア1階に姿を現した。

関係者も含め、10人前後の外人客でありながら、来場直後は彼に気付く者はなく、特にパニックにはなっていない。



「ハーフパイプキャニオン」に搭乗するマイケル。これからスタートだ。

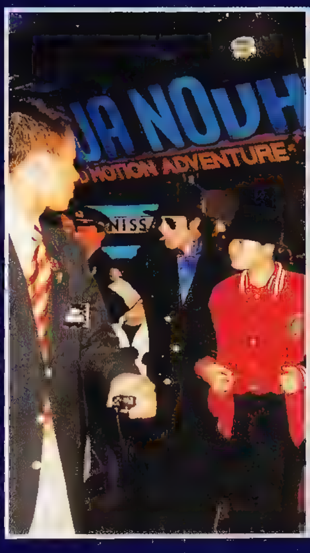
まず彼が搭乗したアトラクションは、スノーボードやスケートボードをモチーフにした「ハーフパイプキャニオン」。非常にアクション性が高く、ギャラリーから見てもスリリング。当初、マイケルは横回転までは至らなかったが、後半はタイミング良く多用。ゲーム終了後、彼は非常に満足な様子だった。



「アクアノーバ」にて、3Dメガネをかけて準備を整えるマイケル。

そして続くこと「アクアノーバ」に挑戦。これは3D映像に合わせて動く体感アトラクション。3Dメガネをかけることにより、その迫力はアトラクション内随一。さすがに閉鎖された空間でのイベントだけあって、外部からその状況をうかがい知ることはできないが、この迫力満点のアトラクションに圧倒されないわけはないだろう。

このあたりになってくると、もう来場者が大量に押し寄せてきた。世界のマイケルを一目見ようと、「アクアノーバ」の周りは黒山の人だかり。



アトラクションを終えて出てくると、そこにはマイケルを一目見ようと人だかりが…。

それでも、ほほえみながらマイケル一行は1階上のフロアへ移動。次なるターゲット



「パワースレッド」では、後半1位をキープし続けるが…。



は「パワースレッド」だ。ボブスレー筐体に身を沈め、多人数対戦プレイをスタート。
4台並ぶマシンの中にはセガの方もいる中、後半は1位をキープ。最後の最後、最終コーナーからのバトルの末、惜しくも2位。これにはなんとも悔しそう。それでも、たいへん満足した模様。

人気アトラクションと様々な仕掛け

お次は「ザ・クリプト」。東京ジョイポリスでも、人気のアトラクションだ。これは、ダンジョン風お化け屋敷とでも言ったらいいだろうか。2人一組で入ったはいいが、なかなか出てこない。確かに、地下室風な内部を徘徊しているだけで楽しめることから、時間がかかるのは理解できる。派手さはないが、確実に体験してみたいアトラクションだ。
その後はしばし休憩。オールプレイヤーズカフェ/ベイで水槽型のモニターや、謎のごみ箱に見入ったあとは、メダルコーナーで「キャッスルコースター」に興じる。



満足げな面もちで「ザ・クリプト」から出てくるマイケル。かなり気に入ったようだ。



「エキサイティングスピードホッケー」に興じるマイケル。勝負の結果はいかに…。

コレがまた実に後を引くメダルゲームなのだ。いわゆるプッシャータイプのゲームだが、一定の条件を満たすと、筐体内のジェットコースターがボーナスメダルをばらまく様は、一見の価値がある。マイケルも、それを目指してやり込んでいた。
続くは「トレジャーパニック」「エキサイティング・スピード・ホッケー」をこなす。ホッケーゲームは慣れているらしく、強引な攻め方やゴール付近のパッドさばきなど、かなり堂に入っていた。

興奮の3大イベント

そして最後は1階のフロア。まずは場内最強とも言えるコースター「レイルチェイス・ザ・ライド」。暗がりの緊張感とジェットコースターばりのスピード感。そして急降下、急回転のコースと、振動は迫力満点。見ている者の予想をはるかに上回る強烈さに、マイケルも圧倒されたようだ。ハンドルに掴まっているだけで精いっぱいなはずのアトラクションだが、降りてきたマイケルの笑みに、ゲーム好きな一面をうかがうことができた。



「レイルチェイス・ザ・ライド」出発前のマイケル。この先に何が待ち受けているかまだ彼は知らない。

そして、3フロア分の落差を利用し、急降下の恐怖を体験できる「タイムフォール」。
真っ暗な室内が、振動やまばゆい光の効果とともに、強烈な落下重力に包まれ、突き落とされる。このアトラクションを降りてきた者は、みな言葉に表すことができない恐怖と安堵感、そして現実を超越した興奮に満足する。場内最高額のアトラクションだが、体験した者なら誰もが納得することだろう。
マイケルも同様のようだ。驚きと興奮を隠せないその表情から、「タイムフォール」のすごさが分かる。



「タイムフォール」搭乗直後のゆとりのあるマイケル。彼を包んだ緊張と興奮は頂点に。

最後はおなじみ「AS-1」。3DCGを利用した体感ライドにシューティングの要素を加え楽しめるゲームだ。
こうして、わずか2時間だが、主だったアトラクションはすべて制覇。最後は退場ゲート脇の壁に来場記念のサインを施し帰路についた。
マイケルとセガの親交は厚く、「こんなゲームのアイディアがある」などのメッセージが送られてくるほどだ。そして、今回の来訪は、マイケル自身が希望したものであり、そのセガファンぶりを十分にうかがえるひとときであった。



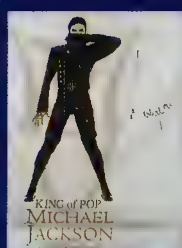
退場ゲート脇の壁面に「Love」とサインするマイケル。現在、彼の写真とともに丁重にかざられている。

マイケル・ジャクソンからのプレゼント!

1. 直筆サイン入りワールドツアーパンフレット(1名)

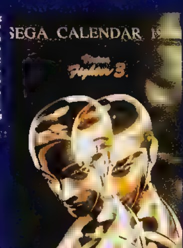


2. 直筆サイン入りTシャツ(1名)



セガ・エンタープライゼスからのプレゼント!

3. 1997年カレンダー(3名)



【応募要項】
プレゼント希望者は、官製葉書に住所、氏名、年齢、電話番号、職業、希望商品番号を明記の上、〒101東京都千代田区神田神保町1-26 株式会社 新声社 ゲーメスト編集部「マイケルプレゼント」係まで、ご応募ください。当選者は商品の発送をもって代えさせていただきます。締め切りは2月15日消印有効とさせていただきます。

期待の新作「鉄拳3」も出展!!

香港にて アジア・アミューズメントマシンショー開催！



去る11月28～30日、香港のコンベンション&アミューズメントセンターにおいて、アジア・アミューズメントマシンショーが開催された。基本的には日本国内で行われるショーと同様なものだが、果たして香港の業者やユーザーの反応はいかに…。

今回のショーは主催がJAMMA（日本アミューズメントマシン工業協会）ということもあり、日本のメーカーのメーカー出展が多く見られた。JAMMAによる海外でのショー開催は初。出展企業28社と規模こそ小さいが、お馴染みのメーカーが出展している様は、JAMMAショーと同じ雰囲気だ。

では、主だった出展ブースをレポートしていこう。（さわたり）

新作出展は少なめだが…

まずは、テクモ。デッド　オアアライブとギャロップレーサーの2タイトルが出展されていた。DOAは当然売り出し中の人気機種。会場でも必ず筐体に人が付いている状況であり、対戦・CPU戦に盛り上がっていた。ギャロップレーサーは、競馬の人気が高い香港だけあり、急遽の出展となった。

続くはタイトー。ファイターズインパクト、バブルボブル3など、日本ではお馴染みの機種が取りそろえられている。他メーカーのブースでもそうだが、香港でも確実に格闘ゲームのファンが存在し、ファイターズインパクトも、やり込まれていた。



確実に対戦プレイヤーがやり込んでいる「デッド　オア　アライブ」。

SNKの人だかりは、日本同様。受付周りの行列は、見慣れたものがある。販促物の充実もあるだろうが、パンフレット類をもらおうと並ぶ列が何重にもなっていて、香港での人気ぶりがうかがえる。



見よ！この長蛇の列。パンフレットやシール類を目指すSNKゲームファンの多さを…。

ショーの開場と同時にダッシュ、真っ先にSNKブースへ直行するプレイヤーの多さが目立った。

そして、出展機種もK.O.F.'96、サムライスピリッツ　天草降臨、ティンクルスタースプライツ、他ネオジオタイトルが並ぶ。



ブース内部もこの有り様。香港での人気は本物だ。

今回のショーで注目を集めたものの1つに、SNKブースでの「ゲーム大会」が挙げられるだろう。K.O.F.'96の勝ち抜きトーナメント戦だ。優勝賞品は、なんと「K.O.F.'96＋業務用筐体」。なんと豪華な！



大会の予選の模様。この中から64名が選出され、優勝を目指す！

国内未発売タイトルの出展も数多く

そしてコナミ。人気機種はGTI-CLUB。これはTシャツの配布などとともに、順番待ちの列ができていた。そして、期待の新作バーサスネットサッカー。もうすでに日本国内では発売済のゲームだ。対戦モードにおいて画面の視点を切り替えられるなど、サッカーゲームを作り続けてきたコナミならではの新機軸作品だ。



人気絶頂の「GTI-CLUB」。常に列ができていたぞ。

次にセガ。ビデオゲームの中心は、何と言ってもバーチャファイター3。当然、香港でも市場に出回っているタイトルだ。その他の新作は、コラムス'97、セガスキースーパーGなどだ。



香港でも人気「バーチャファイター3」。ゲームセンターでも絶賛稼働中だ。

アジア・アミューズメントマシンショー in HONG KONG



ショー会場では、やはりありました。本家「プリント倶楽部」。

このセガブースで最も賑わっていたのが、プライズマシンであるポスターベンダー。これは日本国内でも、多く見かけるものだが、肝心のポスターはというと、なんと「酒井法子」。確かに、言われてみれば彼女のアジアでの人気は相当なもの。ポスターベンダーの景品でも、その人気を証明している。



酒井法子のポスターを求め、順番を待つ！どこでもおなじだね。

2大新作タイトル、ストリートファイターEXとウォーザードを出展していたカプコン。香港の新しもの好きなプレイヤーがやり込んでいたのは言うまでもない。このほか過去の一連のCPシリーズを取りそろえ出展。それらのゲームにも、確実にプレイヤーが付いている状況だ。



未発売のストリートファイターEXに興じる香港プレイヤー。



ツーショットでの記念撮影が人気だった「香港カプコン春麗」。

また、いつものカプコンブース同様、コスプレコンパニオンの春麗が写真撮影の的になってた。

そして、この冬の話題作、鉄拳3をいち早く発表したナムコ。ゲーメスト編集部でも、その時期に入手できている情報が皆無に等しかった段階での出展だ。開発度は30％ということもあり、新技類はほとんど入っていない状況だっただけに、新キャラの存在、レバーによる横移動の新システムなど、我々には大きい収穫だ。



これがナムコブース。期待の新作「鉄拳3」は2台だけの出展だった。



初めて公にされた鉄拳3。この段階では、新技などの変更は少ない。

始めてみるヒゲポール、さらに磨きが掛かった吉光の奇怪さは、今までのファンをあっと言わせるだろう。また、新キャラも個性的だ。ミシェールに代わる位置づけの女性キャラ、シャオユウ。そして左右別の構えにより繰り出す技に変化が富むファランなど、個性派ぞろいの鉄拳の中で、負けず劣らず味がある。

このように、格闘ゲームの人気は日本国内同様。「ここは、香港」と言われなければ会場がアジアということもあり、日本と見まがう熱気だ。対戦台に並ぶプレイヤー、通路の混雑ぶり、ブース受付の列など香港のゲームファンには確実にアピールできたショーであったといえる。

さて、今回のショーの来場者数は、3日間トータルで約1万人。その内、30日の一般入場日で半数を占めていた。

急遽一般入場を認めたこともあり、どれだけの一般来場者が集まるか懸念されたが、概ね成功だったように思える。

香港のゲーセン事情

さて、今回のショー以外にも、当然現地のゲームセンターを見てまわったところをレポートしよう。

まず、ゲームセンターがどこにあるのか分からない…。これにはさすがに参った。根本的に、小さい店が数多く立ち並んでいるため、探すのに一苦労。だが、そこは意地で、と徘徊した結果、何軒かのゲームセンターを見つけることができた。

まず、入り口には、大抵SNK系のポスターが貼ってある。主だったところでは、K.O.F.'96かサムライスピリッツ。見かけた範囲のみの話なので、全体性を語ることはできないが、香港でもSNKのキャラクターは人気があるのだろう。余談だが、街頭の露店で雑誌類を販売しているのだが、そこにもK.O.F.のコミックスやゲーム雑誌が売っているくらいだ（あと電車の中でK.O.F.の攻略本を読んでいる若者もいた）。

さて、店内に入ってみると、特に驚くことはない。それどころかなつかしさすら感じる雰囲気。そう、日本でも数が少なくなった、昔ながらのゲームセンターなのだ。ただ、日本と違うところは、当時の日本ではテーブル筐体だったが、香港ではセミアップライト（エアロシティ、等）ばかり。そこは時代の流れとも言える。

あと、プライズものが見あたらない。UFOキャッチャーやプリント倶楽部など、もはや日本のゲームセンターの定番になりつつあるビデオゲーム以外の機種がほとんどない。言うなれば、純粋にビデオゲームだけの店、なのである。

プレイ料金は、3香港ドル（約45円）が主流。ラインナップ的には、日本とそう代わらない。バーチャファイター3などは5香港ドル。中には1～2香港ドルの、旧作タイトルもある。

どうだろう、雰囲気は掴めたかな？いわゆる50円ゲーセン系と思ってもいいだろう。

キミも香港に出掛けることがあったら、ぜひのぞいてみよう。



ゲームセンターを探して路頭に迷うさわたりと営業部課長。

蘇える伝説のブロック崩し



オールドファンには懐かしい、あの名作が再び登場!

担当：立衆多　©TAITO CORP.1997

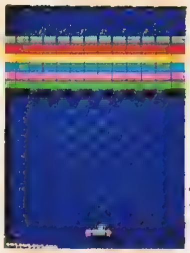
※ゲームの内容及び画面写真は、改良のため、予告なく変更する場合がございます。

アルカノイドとは?

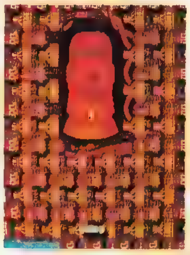
今から11年前「ブロック崩し」を現代風にアレンジし、大ヒットをとばしたゲームがあった。オールドファンには懐かしい、タイトーの「アルカノイド」だ。

ブロック崩し本来の楽しさをそのままに、パワーアップアイテムや特殊ブロックなどの要素を付け加えた、実に奥の深い作品に仕上がっていた。さらに翌年（1987年）、ゲームシステムをよりマニアックにした「リベンジオブドー」が発売された。一定時間経過すると復活するブロックや、アイテムの取り方次第では最高24個のボールが乱舞するなど、ブロック崩しの常識をはるかに超えた作品だった。

木目調のテーブル型筐体にじっくりと腰を据えて、ブロックを1個1個崩していくあの快感…。そんな時代を忘れかけていた当時のプレイヤーは、逆にその懐かしさが新鮮に映った。そして今、みたびブロック崩しが蘇える。



これが元祖「アルカノイド」。あれから10年が経ちました。



こういうボス面があったのも、当時としては斬新だった。

そして10年ぶりに復活!

「アルカノイドリターンズ」の特徴は、2人同時プレイが可能になったことがまず挙げられる。難しいステージも、2人で力を合わせてプレイすればより面白さが増すことウケアイだ。

ユニークなシステムは「メロディ」と「クリスタル」の2種類のブロックだ。メロディブロックは、続けてボールが当たると音楽を奏でるというもの。障害物というよりは、演出向けのキャラクターのようだ。

もう一方の「クリスタルブロック」は、中に入っているアイテムの種類が見えるブロックだ。前作ではどのブロックに何が入っているのかが全然分からなかったので、プレイヤーにとっては大助かりだ。

アイテム紹介

●スロー（S）
エナジーボールのスピードが遅くなる定番アイテム。

●キャッチ（C）
エナジーボールをキャッチし、ボタンでサーブすることができる。

●エキスパンド（E）
バウス（自機）が1・5倍の長さになる。続けて取ると2倍に伸びる。

●ディスラプション（D）
エナジーボールが8個に分裂する。

●レーザー（L）
バウスが変形し、ボタンを押すとショットが撃てるようになる。

●メガボール（M）
エナジーボールが緑色の尾を引く貫通性の高いボールになる。

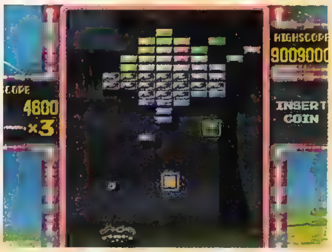
●ブレイク（B）
フレーム（外壁）の右端にあるシャッターが開き、バウスが通るとそのステージを脱出できる。

●サンダー（T）
バウスの左右にプラズマ状の光線が現れ、1回だけ外れたエナジーボールを打ち返してくれる。

●ギガンティック（G）
一定時間エナジーボールが大きくなり、一度に多くのブロックを破壊できる。

●1UP（P）
プレイヤーのストックが1機増える。

以上で合計10種類。アルカノイド経験者にはおなじみのアイテムばかりなので、特に困ることはないだろう。



アイテムブロックを手に入れればパワーアップだー



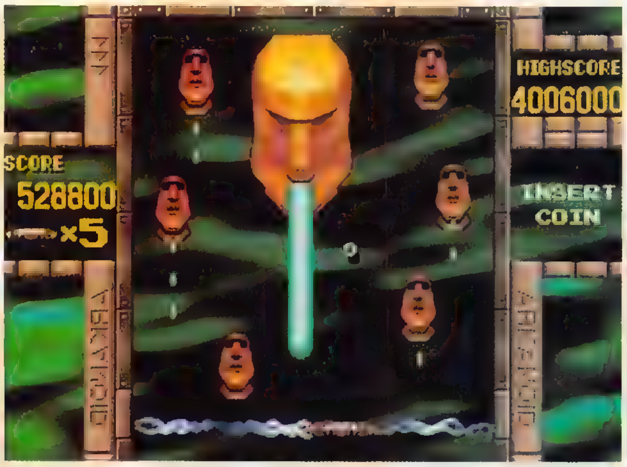
レーザー（L）を取れば、ショットが発射できるようになるぞ。

パドルって何?

コンパネはバウスをコントロールするパドルと、その左右にボタンが1個ずつ。最近のプレイヤーにはなじみのないこのコンパネについてちょっと説明をしておこう。

パドルとはAV機器のボリューム調整ツマミを大きくしたようなもの。左に回転させれば左へ、右に回転させれば右へとバウスが移動する仕組みになっている。

また、パドルの回転スピードを速くすればするほど、バウスの移動速度も速くなる。これがパドル入力システムの醍醐味だ。コントロールレバー以外は触れたことのない人も、ゲームを見かけたらその楽しさを味わってほしい。

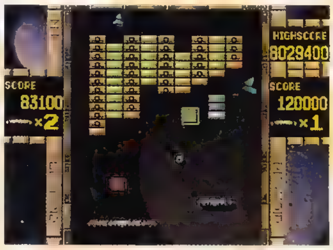


もちろんボス・ステージも健在。前作にも増して熱い戦いになりそうな予感…。

発売を待て!

今から発売が待ちどおしい「アルカノイドリターンズ」。久しぶりに、ブロック相手にじっと腰を据えて格闘できるかと思うと本当にワクワクしてしまう。

ブロック崩しを知らない人も、ゲーセンで見かけたらぜひプレイしてみてね!



今度は2人同時プレイも可能。さらに面白くなりそうだ!

アトラスの3Dポリゴンゲーム登場!!

HEAVEN'S GATE

プレステで先行発売されたゲームがアーケードでもプレイできるぞ。

担当：ぽっぷん・ゆうちゃろー

あの「豪血寺一族」を作ったアトラスからついに初の3Dポリゴン格闘ゲームが発売される。

本誌でも以前「アルティメイト ドマイン」というタイトルで紹介したのだが、その後タイトルは現在のものに変更されたようだ。

さて、この「ヘヴンズ・ゲート」だが、実はすでにプレイステーションで発売されているので、そちらをプレイしたことのある人なら大体どんなゲームかは知っていると思うが、そうでない人のためにももう一度復習の意味も兼ねて説明しておこう。



これは女性キャラ2人。いい感じ。

まずは基本操作を覚えよう

操作系は8方向レバーと3ボタンとシンプルにまとめていて、ボタンは左から「G（ガード）ボタン」「P（パンチ）ボタン」「K（キック）ボタン」となっている。内容はそれぞれ文字どおりの動作を行い、それらの組み合わせで多彩な動きや技を繰り出すことができるのだ。

レバーのほうは、左右で「前進」「後退」を、下方向で「しゃがみ」や「しゃがみ前進」「しゃがみ後退」が可能。上方向はレバーを短く入れることで「ショートジャンプ」を、長く入れることで「ロングジャンプ」ができる。ボタンとあわせてジャンプ攻撃なんかも可能だ。

また、レバーを短く前に2回入れることで「ステップイン」、同様に後ろ2回で「ステップアウト」ができる。

これの応用で、前下に2回入れることで「しゃがみステップイン」や後ろ下2回で「しゃがみステップアウト」など実戦でも使えそうな移動ができるぞ。

その他基本的なところでは前下+Kで「ミドルキック」、相手近くでG+Pで「通常投げ」、相手が寝てるときに上+Pで「ジャンプ追い打ち攻撃」などがある。

実戦ではこれらの組み合わせ技と、後述する「ソルパワー」をうまく使って戦っていくことになるだろう。

ソルパワーって何ぞや?

ソルパワーとは、体力ゲージの下にある「ソルパワーゲージ」を相手を攻撃することによって溜めていき、満タンにチャージされたところで「G+P+K」の3ボタン同時押しでパワー開放されるというシステムで、このパワーを開放することによって戦いを有利にする様々なメリットが生まれるのだ（なおゲージは開放すると少しずつ減少していき、無くなると通常状態に戻る）。

では、それによって一体どんなメリットが生まれるのか簡単に説明しよう。

●通常攻撃がパワーアップ

文字どおり、普段の攻撃も威力が増すのだ。

●「天井三角飛び攻撃」が使用可能

パワー開放中に「下、上+K」で出すことができる。

●「ソルパワー攻撃」が使用可能

これがメインの目的となるが、ソルパワー攻撃とは通常とは異なった派手で強力な技で、これを使うことによって一発逆転なんかも可能になるのだ。

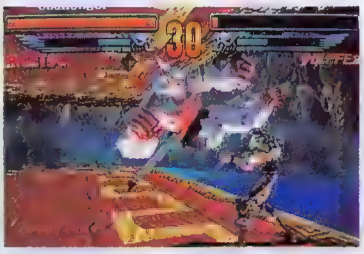
基本となるソルパワー攻撃は全キャラ共通で「下、下+G+P+K」のコマンドで出せるが、その他にもキャラごとにいろいろなソルパワー攻撃が存在するぞ。

●「キャンセル・ソルパワー攻撃」が可能

これは、文字通りソルパワー攻撃をキャンセルで出す攻撃方法だ。

やり方は一部の技を除く大半の攻撃をヒットさせる直前に「G+P+K」同時押し（技によっては「下、前下、前+G+P+K」）を入力することによって、技がヒットしたと同時にソルパワー攻撃に移行できるのだ。

連続技に組み込んだりと、使いこなせばより強力な武器になりそうだ。



通常はリングアウトは無いようだが、どうなるのか?

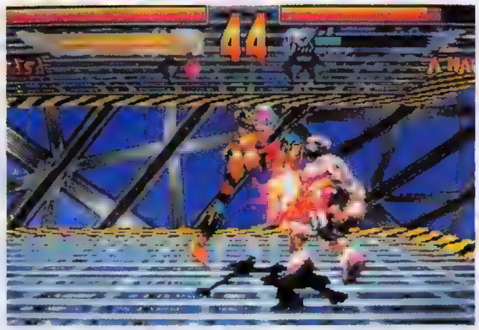
これぞアトラス!!

さてゲームの内容は大体わかってもらえたと思うが、写真を見てもらえばわかるとおり、派手なエフェクト効果によりビジュアル的にもいい演出がされているし、キャラクターのほうもアトラス独自の雰囲気が出ている。

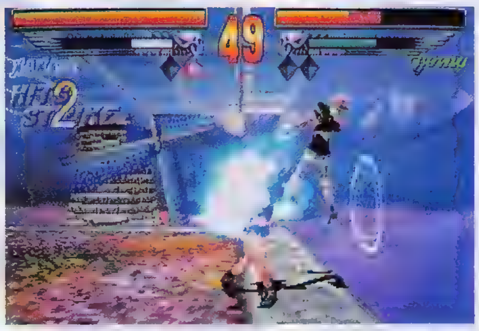
今回は3Dゲームとなっているが、君もアトラスの新たな面に挑戦したこのゲームをぜひ体験してみてはいかがだろうか。



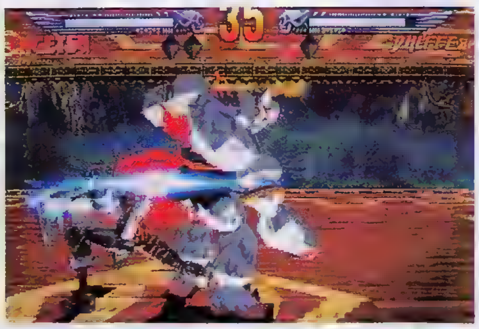
古代を思わせるステージ。ここではどんな攻防が…!?



ソルパワー満タン!! 使いどころを考えよう。



連続技も熱いぞ。



天井のあるステージでは、天井攻撃も…。

対戦攻略スタート

羅媚斗
RABBIT

1カ月ぶりだけど、基本操作は覚えてるかな？

担当：ぽっぷん・ゆうちゃろー

いよいよ攻略スタートだが、基本操作は忘れていないかな？まずは前号の紹介文を読み直しておくことをオススメするぞ。

獣神を付けるメリット&デメリット

羅媚斗では基本的に必殺技を出したり通常技を当てたりガードさせたりしてゲージを溜め、獣神を召喚して攻撃するという戦い方になるが、各キャラ初めから自分の持っている獣神を召喚した場合メリットと同時にデメリットも生じる。

このため、ただ出せばいいというものでもなく、呼び出すタイミングも大事。

ここではそれらを把握するためにも獣神を呼び出した場合の「メリット&デメリット」をキャラごとに記そう（なお、メリットデメリットはそれぞれ以下「メ」「デ」と略す）。

●ウーリン
メ「2段ジャンプが可能」
デ「バックステップ能力の低下」

●テン・レン
メ「空中ダッシュが可能」
デ「ダッシュ能力の低下」

●レックス
メ「虎の攻撃が加わり2ヒットする」
デ「ジャンプ能力の低下」

●ユイラン
メ　特になし
デ「払い後返撃不可」

●ジャコウ
メ「必殺技の削りダメージ無効化」
デ「ダッシュ・バックステップ能力の低下」

●イギス
メ「投げ間合いの向上」
デ「ジャンプ能力の低下」

●ホウエン
メ「必殺技の削りダメージ無効化」
デ「ジャンプ能力の低下」

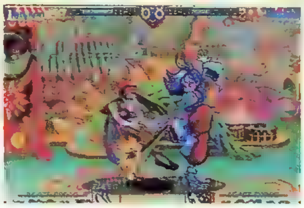
●エディ
メ「必殺技の削りダメージ無効化」
デ　特になし

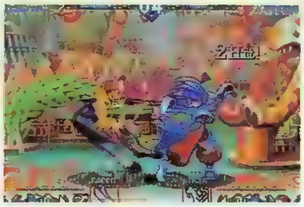
獣神を付けるための道のり

では、その獣神を付けるためにどのように攻めていけばいいかを、まずは攻撃のシステムごと個々に説明していこう。

●目押しコンボ

基本的に「弱→強」「強→レバー入れ攻撃」と繋げることが可能だ。例えば「弱パンチ→強キック→レバー入れ攻撃」とパンチ・キックの種類にかかわらず繋げることができる。


弱攻撃から、


強攻撃へ繋いで…、


さらにレバー入れ攻撃へ。

空中でもキャラごとに入れ易さの違いはあるが、一応全キャラ「ジャンプ弱→ジャンプ強」と跳び込みから空中2段が可能で、そこからさらに地上でのコンボに繋いでいくことになる。

目押しコンボの最後に必殺技を組み込んでいくのもいいだろう。

●空中ガード

基本的に相手の飛び道具や、ジャンプ攻撃は空中ガード可能だが、相手が地上にいる場合の対空攻撃はガードできない。この場合の対処法は、先の空中目押しコンボの最初にもあるように、判定の強い弱攻撃でつぶすのがいいだろう。

●ジャンプ

大ジャンプと小ジャンプがあるが、大ジャンプは普通に飛び道具などをかわして連続技を狙ったりする場合に使用する。

小ジャンプも大ジャンプ同様に下段ガードはできないので、地上での連係で下段との2択として使っていくのがいいだろう。



下段からの２択だ。



払い成功!!相手のよろめき中にダメージを与えろ。

●払い

いわゆる当て身で、上段下段の2種類存在する。上段は「レバー左右orニュートラルでパンチ+キックボタン」、下段は「レバー下or右下or左下でパンチ+キックボタン」で出すことができる。

こちらの払いが成功すると、相手は「よろめき状態」になり一定時間動けなくなるので、出の速い技でダメージを狙うことになる。ただし相手の技によってよろめき時間が変わるので注意が必要だ。

これらをどう使っていくか？

これで個々のシステムの有効な使い方は大体わかってもらえたと思うが、では実戦ではこれらを使ってどのように連係を組み立てていけばいいのか？

次回ではそのへんの連係、及び有効な連続技を紹介していく予定だ。

不況に負けない正義のヒロイン
マネーアイドルエクスチェンジャー

ネオジオから両替アイドル誕生。コインを両替して紙幣に替えろ!

担当：モジャリ屋

画面の上から下りてくるコインをジャンジャン両替して画面上から消していくパズルゲームがネオジオに登場した。

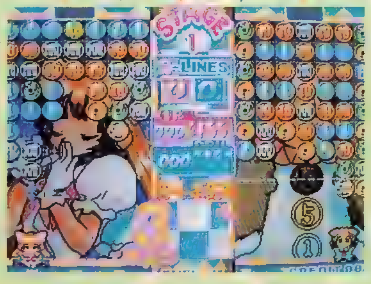
その名も「マネーアイドルエクスチェンジャー」。

下にいるキャラクターを操作して、1円から500円までのコインを両替していくというのが基本ルール。誰でも簡単にのめり込める、とっつきやすくて燃えられるパズルゲームなのだ。

操作はカンタン、レバーと2ボタンのみを使用。左右にキャラを移動させて両替したいコインの下に来たら、Ⓐボタンでコインを取ってⒷボタンでコインを飛ばそう。

1円、10円、100円は5枚以上、5円、50円、500円は2枚以上で次のランクに両替が可能となる。

タテでも横でもカギ型でも、規定枚数以上接触させると両替できる。



上から下りてくるコインの群れを、取って飛ばして並べ替え、素早く両替するのだ!

アイテム利用で両替はスピーディーに

アイテムの説明をしよう。アイテムにはイレース（ERと書かれたボール）とランクアップ（RUと書かれたボール）の2種類がある。それぞれ同じアイテム同士を2個以上そろえてコインに接触させると、効果を発揮する。

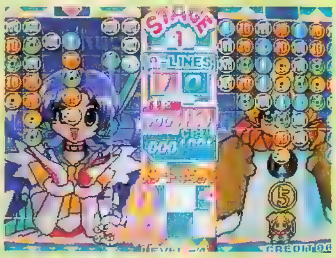
その効果は次の通り。

イレース（ER）は、対象となった画面上のコインをすべて消してくれる。

ランクアップ（RU）は、対象となったコインを1ランク高い金額のコインに変化させてくれる。

対象となるコインは2つのアイテムの真上で接触させたコインなので、横に接触していてもそれは対象外となる。

ここでの小さなコツとしては、アイテムをタテに積まずヨコに並べて置くようにしよう。そうすると、それが例えば5円玉と100円玉の下だったら、その2種類のコインを同時に画面上から消す（またはランクアップ）ことができるのでお得というワケ。



ニッコリ笑って4連鎖!コケティ・バウンザーちゃんごめんなさい。



選べるモードでマネープランは確実に

最初は「一人で練習」モードで、コインを連鎖させるコツをつかもう。このモードなら対戦相手が乱入してくる心配も無いから、心にゆとりをもって連鎖を考えられるはず（?）だ。

ちょっとコツがわかったらCPUと対戦してみよう。面のはじめのほうは反射神経と運動神経に身を任せて両替しまくるだけでも、ある程度進むことができる。初心者にとっては有り難いネ。

しかし終盤に近付くにつれさすがに連鎖を組めないと、辛い戦いを強いられることになるぞ。

「一人で練習」モードでは選べるキャラは主人公のエクスチェンジャーと、デッドマイザーの2キャラのみ。これに加えて対戦モードでは選択できるキャラがあと6キャラ増える。

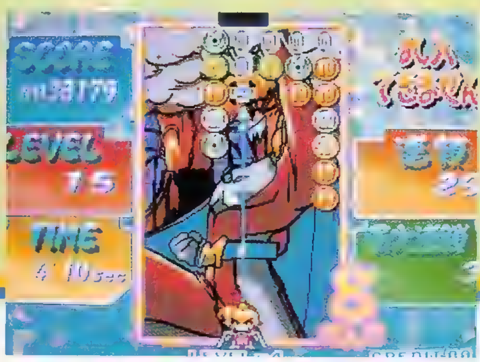


（ER）は、タテに積まずにヨコに並べるとホラー2倍おいしいから覚えておこう。

さらにゲーム性とは別の話だが、このゲームのキャラデザインを担当しているのは何と、あの「魔法騎士レイアース」や「勇者警察ジェイデッカー」などのキャラクターデザインを手掛けた、石田敦子さんなのだーしかも各キャラ有名声優を起用していて鬼に金棒という感じがする。

対戦で連鎖を狙えば、各キャラ大爆発!中には笑えるキャラもいるので、大量連鎖を狙ってみてね。





8連鎖もすりゃあもオ〜笑いが止まりませんぜ。

ファンの皆様、お待たせしました！

VERSUS NET SOCCER™

ヴァーサスネットサッカー

凄絶な点取り合戦となるこのゲーム。
勝ち抜くための技術をキミに伝授しよう。

担当：オランダが…立衆多（塾長）

まずは読んでみてね

「ヴァーサスネットサッカー」は、とにかくテンポの速いゲームだ。一度ボールを持ったなら、あっという間にゴール前へ殺到し、シュートへとたやすく持ち込むことができる。しかし、攻めているだけでは、安定して勝つことはとうていできない。ゴール前、特にゴールキーパーを中心とする守備もまた重要なのだ。

攻めを継続するには？守備を堅くするにはどうするか？その秘訣をキミに教えよう。

ポイント1 パス回しは慌てずに

まずやってはいけないことから挙げよう。それは、

●画面外にいる味方にパスを出すな
●ロングキックに頼るな
●ダイレクトパスを多用するな

の三点。ではその理由を順に説明していこう。

まず画面の外にいる味方、つまりカーソルしか見えない場合は、どのコースにボールが行くか予測が難しい。つまり、たまたま相手のいるコース付近にボールが行ってしまう危険が伴うのだ。

よってパスを出すなら、見えている味方に限定しよう。

次にロングキックだが、これはボールのスピードがないために、相手に囲まれやすくなるのが欠点。しかも一度トラップしないとドリブルができないので、攻撃のスピードがなくなってしまうのだ。

ロングキックは、オーバーラップしたディフェンスの背後などのように、相手が詰めてこないと判断したときだけ使おう。また、ディフェンスの際はトラップして落としたボールを突っ込んで拾いにいけば奪うことができる。

そして残りのダイレクトパスについて。このゲームはレバーとボタンを入れっ放しにするだけで、パスもシュートも自由にできる。しかし、この長所は同時に短所にもなり得るのである。なぜか？

テンポがいいからと調子に乗っていると、**思わぬ方向へバックパスしたりして、せっかくのチャンスをつぶすことがあるからだ。**カーソルの付いた味方に出したつもりでも、直前になって違う味方にカーソルが移ることがあるのでパスは慎重に行なおう。

もうひとつ、パスについての重要なポイントを教えよう。

相手のスライディングは、多少かすめたぐらいでは転ばない。これを利用して、わざとスライディングさせてからパスを出すとよい。能力の高い選手であれば、ジャンプでかわしてさらに前進することも可能だ。

ただし、蹴る瞬間にスライディングされると確実にカットされるから注意しよう。パスは滑り終わってから出せばよい。



とりあえず前に出そう、などと適当にやると…



ディフェンス側はコースを見てから余裕でカットできる。



ロングキックは必ず相手に背を向けてトラップしよう。



守るときは落としたボールを狙え！超重要だ。



ダイレクトパスの失敗例。ヒールパスが密集地帯に…。



タックルがかすっても倒れない。この後にパスを出せ。



蹴った瞬間にスライディングすればボールを奪えるぞ！

ポイント2 シュートコースの判断

シュートはキーパーから遠いサイドを狙うのが基本。だが、実戦では逆に近い所（コースの狭い方）を狙ったほうがいいケースがある。

代表的な例は、ショートパスからのダイレクトシュート。キーパーが前へ出てきて、遠いサイドのシュートコースを消そうとする瞬間が狙い目だ。ぜひマスターしよう。

また、直接フリーキックの

ニューゲームジャングル

場合は、壁ごしに蹴ってドライブをかけ、サイドにギリギリのコースを狙うのがベストだ。



キーパーが出てくるところを…、



狭いコースに突き刺す！う〜ん、快感。



直接フリーキック。ドライブをかけてゴールを狙おう！

ポイント3 キーパー操作に慣れよう！



1対1になったら勝負だ。うまくやればキャッチも可能。

キーパーのコントロールは超重要だ。主な仕事は、

●1対1を防ぐ
●センタリングのキャッチ
●こぼれ球のセーブ

である。

シュートやセンタリングをセーブするためには、ここは出て勝負だ、という判断の早さが要求される。シュートを打たれてから出て行ったのではもう遅い。逆にゴールをガラ空きにしたり、ボールを後ろに弾いてしまうのだ。

ただしコーナーキックの場合には、あらかじめCボタンを押していると、ショートコーナーでタイミングをズラされるから注意しよう。一度ショートパスを出したのを確認してから出るようにしよう。

そして、必ず相手の前方を塞ぐようにしよう。相手に前に入られると、まず競り負けてヘディングシュートを許してしまうからだ。また、1対1の場合は相手にぶつかるようにして前へ出ていくとよい。

ボールがこぼれたときは、近くの味方ディフェンダーで、**必ずAボタンでクリアしよう。**無理してBボタンを使って、ラフプレイが暴発してPKを与えてはなんにもならない。

ゴールキーパーの操作は、何度も何度も練習しよう。対戦プレイでは大きく実力差が出てくるのもココだ！



センタリングは相手の前に必ず入ろう。失敗は許されない。

データ編 全チーム紹介

各チームのプレイスタイルやスター選手の特徴、および私独自のオススメ度を簡単に紹介しよう。チームを選ぶときの参考にどうぞ。

なお「オススメ度」は、A〜Eまでの5段階評価で、Aが最高評価である。

●フランス
空中戦に強いCB、ボール奪取のうまいMF、得点力の高いFWが揃っている。攻守のバランスがよい。(オススメ度 B)

●スペイン
守備力の高いチーム。サイドバックと、MFのスター選手の運動量はタダモノではない。また、このMFはタックルも強い。(B)

●イタリア
能力の高い選手がズラリ。注目はSBの攻撃参加と、両FWの得点力だ。中盤のプレスディフェンスや、倒されたときの演技もうまい。(A)

●ポルトガル
中盤にタレントが揃っているものの、FWが力不足。中盤のパスワークが勝敗を決めるだろう。GKの能力が高いのは魅力だ。(B)

●ブラジル
全員が高い能力を持ち、どこからでも攻められる。左SBの攻撃参加と、守備的MFのしつこいマークは驚異だ。FW2人も超強力ー(A)

●アルゼンチン
両SBの能力が高い。中盤もパス、ドリブル、シュートとそれぞれの能力に長けたスターが揃う豪華さ。破壊力、派手さともに文句ナシ。(A)

●ドイツ
中央のDF(リベロ)が積極的に上がる。守備的MFのシュート力や、スターFWのダイビングヘッドも強力。攻守のバランスも最高だ。(A)

●オランダ
運動量豊富なMFと、よく上がるリベロがゲームを作る。しかし、3人DFの1人が上がるため、守備がザル。攻撃力は文句ないが…。(C)

●コロンビア
当たりに強い。攻撃はパス能力世界一のMFと、スピードとパワーを兼ね備えたFWが揃って迫力満点。右サイドの守備が唯一の弱点。(B)

●ナイジェリア
アフリカ人らしい高い身体能力が武器。左ウイングのパスから、高さ、速さ、うまさをすべて備える超人CFにつなげばめっぽう強いー(B)

●カメルーン
手足の長い、とにかくよく走る選手たち。スターはFW1人だけだが、ディフェンスは堅い。攻撃のスピードをどう出すかがポイント。(C)

●メキシコ
最強のGKを中心に、両CBの能力が高く、守備は強固。ドリブルは皆うまいが、トラップがヘタなのと、FW3人が重なるのが玉にキズ。(B)

●イングランド
スターFWの得点力が極めて高い。中央のMFが積極的にゴール前へ顔を出し、分厚い攻めをみせる。他のMFはパスの能力が高い。(B)

●ハンガリー
CBとMFの両スター選手こそいるものの、総合力はもう一歩。DF5人がゴール前を固めるので、そこからのカウンターが持ち味。(D)

●ロシア
マンツーマンディフェンスからの速攻が得意。リベロが上がってパスを右のFWに通せば、一瞬にして得点チャンスが作れる。(B)

●アメリカ
左MFの突破と得点力、右FWの得点力が特徴。ただしドリブルは全員うまくないので、パス回しを工夫しないとボールを奪われやすい。(C)

●ガーナ
スターはFWただ1人。しかし全員走が速く、身体能力が高い。カウンター狙いの作戦でプレイしたほうが持ち味を生かせるだろう。(D)

●チュニジア
右サイドに能力のある選手が集中している。特に右FWのスピードは一級品。しかし左サイドが弱く、安定度は低いと言わざるを得ない。(D)

●日本
GKの守備力は絶品。しかし一枚FWゆえ、攻撃力は低い。また、リードするとあまり上がらずに守りを固めるクセを持つ。(D)

●韓国
全員がよく走り、倒されてもすぐ起き上がる。当たりに強いスターDFを中心に、守ってからのカウンターでウイングを走らせるとよい。(D)

●サウジアラビア
左サイドのMFの能力が高い。彼からドリブルの得意な右FWにつなごう。空中戦が弱いのと、DFが上がってこないのが欠点。(D)

●中国
当たりにはそこそこ強いが、技術、スピードともに乏しく、スター選手も不在。上級者がハンデ戦用に使うためのオマケチームか？(E)

●イラク
ここも走が多少速いだけのチーム。システムにもこれといった特徴がなく、ハッキリ言って見どころゼロ。(E)

●UAE
どちらかというと守備的なチーム。ここもスター不在で魅力がない。ちなみに国の正式名称はアラブ首長国連邦である。(E)

●スウェーデン
GKと空中戦に強いDFの守備は強固。FWは1人がアシスト、もう1人はヘディングが得意の凸凹コンビ。課題はスピードか。(B)

●モロッコ
激しいディフェンスが特徴。しかしドリブルはヘタ。足の速いFWにどうパスを出せるかがすべてだ。(E)

●オーストラリア
ドリブルの速いFWと、パスのうまいMFの両スター選手以外、これといった特徴がない。技術も乏しい。(D)

●ブルガリア
右MFのパス、左FWの弾丸シュート、右FWのヘッドは破壊力抜群。しかしリベロが上がるため、カウンターをくらいやすいのが欠点。(C)

> **補足 エキストラチーム**
> 1コインで優勝したとき、ボーナスゲームとして対戦できるエキストラチーム。全部で5種類が存在し、総得点が9点以下、10〜14点、15〜19点、20、21点、22点以上の5パターンにそれぞれ対応する。

スコアでルート分岐が決まる

SONIC WINGS LIMITED

ソニックウイングスリミテッド

いよいよ発売が迫ってきたこのゲーム。まずは各キャラクターの紹介だ！

担当：京城

シリーズ第4弾

ソニックウイングスシリーズも早いもので今作品で4作目、もちろん今までの人気キャラも総出演している。

待望の縦画面、縦スクロール

まずは画面写真を見てほしい。そう、このソニックウイングスリミテッドは縦画面、縦スクロールになっている。

ソニックウイングス2、ソニックウイングス3の横画面に物足りなさを感じていた君も、これで文句はないはずだ。

システム面での変更点

今作では弾数によるショットレベルの低下はなくなっている。これで最強時でもショットを思う存分撃てるようになり、爽快感が増した。

そして全機体で溜め撃ちが使用できるようになった。

しかし機体によっては、ある程度パワーアップするまで溜め撃ちを使用できない場合もあるので注意。

スコア分岐と得点稼ぎ

後半面でのステージ分岐が、点数によって強制的に2種類のコースに振り分けられることは前回お伝えした通りなので、今回は高得点を稼ぐポイントに触れておくことにしよう。

●空中のPアイテムや地上のボーナスアイテムは、出現してから時間が経つほど高得点

要するにアイテムが出現したら、すぐに取らずに画面を泳がせておいて、消える直前で取るようにすればいい。特に地上のボーナスアイテムは、できるだけ画面上部で出現させておくと有利になっている。

点数なんか気にしたことがないという人も新ステージを見るために稼いでみてはどうだろう。

今回は2周目はなく、1周ENDになっているようだ。よって、ハイスコアを狙っていくのなら1周目から気が抜けないぞ。

また2人同時プレイも可能なので、こちらでも大いに盛り上がっていただきたい。



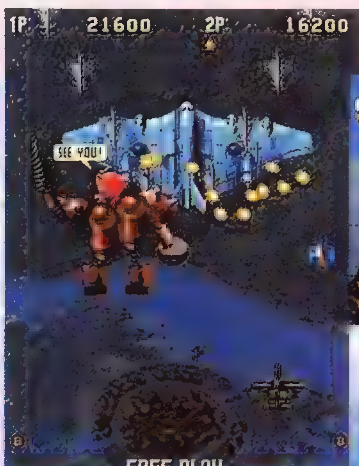
1面京都ステージ。京都タワーとKIMG七条店が見える。



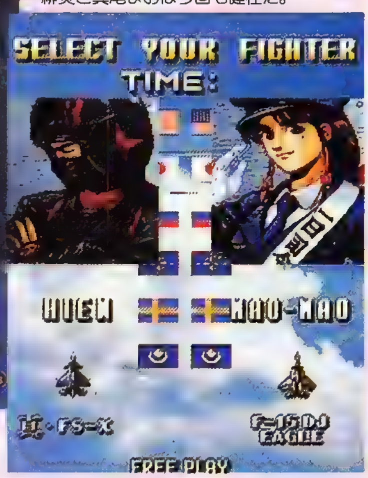
コウフルとT.B.のスウェーデンコンビ。



ソニックウイングス1作目の4面ボス再び登場。



メカキートンボンバー使用中。ビームも撃てるらしい。



緋炎と真尾まおは今回も健在だ。

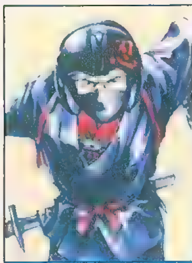
ニューゲームジャングル

パイロット&使用機体一覧



メカ・キートン（アメリカ）

●自機：F117
溜め撃ちでドリルミサイルを固定。ボンバーは「キートン巨大化、大暴れ」。



緋炎（日本）

●自機：真FS−X
新兵器「万死刀（まんじとう）」を装備している。自機の両脇から刀を一斉発射する。



ヴォルク（ロシア）

●自機：ホウカム
溜め撃ちでメインショットの方向を固定できる。ボタンを押し続けている間有効。



シルバー大尉（アメリカ）

●自機：A−10
ボタンを押し続けると、自機前方へ一定時間対地バルカンを発射する。かなり射程が短いが、強力だ。



真尾まお（日本）

●自機：F−15DJ
サブウェポンのレーザーがかなり使える。ボンバーはおなじみの「時間停止」。



チャイカ&プーシカ（ロシア）

●自機：IL−102
ロシアが生んだ美人双子姉妹。ボンバーは「ポリショイ・マトリショーカ」。ハラショー！



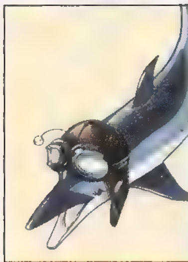
アンジェラ（NATO）

●自機：ラファルM
この機体のみサブウェポンがオプションのようなものになっている。長いレーザーが強力。



コウフル（スウェーデン）

●自機：ヴィゲン
空飛ぶ筋肉大魔王。溜め撃ちの対艦ミサイルは敵弾を消してくれる。



ホワイティー（国連）

●自機：VF−23A
関西弁をしゃべるイルカ。溜め撃ちは「アクアジェット」。水流を発射する。



エレン&シンシア（NATO）

●自機：F−14
財閥のお嬢様と家庭教師。サブウェポンのミサイルはかなり連射がきくようになっている。



T.B.A−10（スウェーデン）

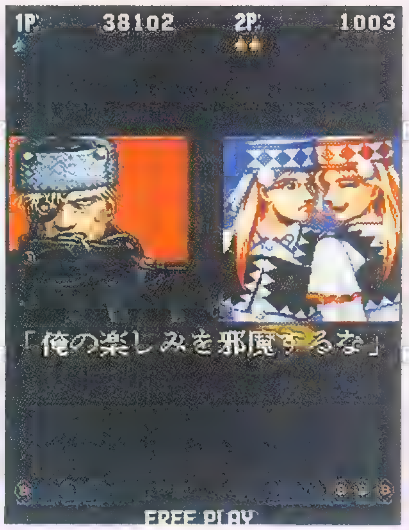
●自機：スター・ファイター
縦の移動は非常に速いが、横の移動は遅い。溜め撃ち「スーパー・ナパーム」は、自機の周囲に素早く焼夷弾をばら撒く。



リヴァー卿（国連）

●自機：AV−8B
一定時間ボタンを押し続けることによって自機を垂直上昇させて敵弾を回避することができる。





ヴォルク（1P側）とチャイカ&プーシカ（2P側）。

まずはプレイ

おそらくこの号が発売されている頃には全国のゲームセンターで稼働されていると思うので、見かけたらぜひプレイしてほしい。また、AOUショーにおいても参考出典という形でプレイできるかもしれないので、ビデオシステムのブースには要チェックだ！

とにかく「ソニックウイングス」シリーズの集大成ともいえるこのゲーム。絶対に見逃せないぞ。

自機がブタだから敵はオオカミ

YUKI BUTA MAN-P ユキブタマンピー

前回も紹介したけど、今回は実際にプレイした感想なんかも含めて紹介してみたい。そして主人公はブタ。どうしますか？

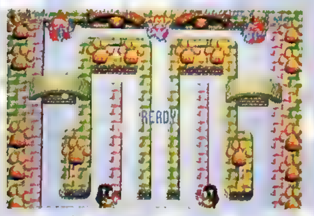
担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

黒豚が主人公の異色のアクションゲーム登場

ユキブタマンーPは、その名の通り、主人公のブタ（ユキブタマンという名前らしい）が、雪を使って敵のオオカミを倒していくという、固定画面の面クリア型アクションゲームだ。

ちなみに、前回も書いたが、「ーP」のナゾは未だに明かされていない。次までには聞いておくことを約束しよう。

画面はトップビューの見おろし型で、面構成は5面で1ワールド、全部で5ワールドの25面構成となっているぞ。



自分はブタ。敵はオオカミ。これがユキブタマン。

各面は、通常の敵がたくさん出てくるステージと、ボスキャラが出現するボスステージなどがあり、敵の種類にもさまざまなのがいて面白い。各ワールドごとに出てくる敵の種類が変わるし、オオカミを始め、クマやワニなども出現するぞ。

プレイヤーは、これらの敵キャラたちから逃れるため、雪玉を作ってはぶつけていって倒していくのだ。基本のルールはこれだけ。

そして、敵の中にダイナマイトのカギを持っているキャラがいて、そのカギを、地面の雪の中に埋もれている"ダイナマイト差し込み口"に差し込むと、画面に大きな雪崩が起きて面クリアとなる。



オオカミに捕まると、なんと食べられてしまうのだ！あわれユキブタマン。

フィールド内を素早く除雪して、ダイナマイトの差し込み口を探し当てていくことがポイントだぞ。



5面で1ワールドの全25面構成。ボスステージはちょっと特殊なステージばかりだぞ。

たくさんあるアイテムを使って敵を倒せ

敵を倒していると、たまにアイテムを出す敵がいる。

このアイテムはたくさん種類があって、取るとさまざまな効果を発揮してくれるのだ。

たとえば無敵になるもの、ダイナマイトの差し込み口を教えてくれるもの、画面上の雪をすべてなくすもの、画面全体を雪で覆うものなど。これらのアイテムを効果的に使って敵を倒していこう。



ステージごとに、いろんな敵、アイテムが出るぞ。

たくさんの敵を一気に倒して高得点を稼ぐ

雪玉は、たくさん転がしていくとどんどん大きくなっていき、大きな雪玉ほど、たくさんの敵を一気に倒すことができるようになっている。

そして、たくさんの敵を一気に倒すと、得点が初めは100点のものが、1000点、3000点と上がっていき、敵をたくさん倒せば倒すほど高得点が狙えるシステムになっている。



大きな雪玉ほど敵をたくさん倒せる。が、運んでいると足が重くなるのだ。

各面の地形をうまく生かして、よりたくさんの敵を一気に倒すのが、このゲームのテクニックとなっている。

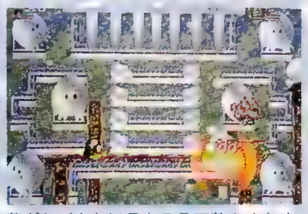
また雪玉は、画面の地形の壁に当たると左右に分裂してとんでいくのだが、これも雪玉が大きければ大きいほど、跳ね返る回数が多くなるので、できるだけ大きな雪玉を作って敵を倒そう。

ただし、大きな雪玉を作れば作るほど、ユキブタマンの歩くスピードが遅くなっていくので、その辺が難しさのポイント。大きい雪玉を作ってばっかりいると、敵に追いつかれてやられてしまうぞ。

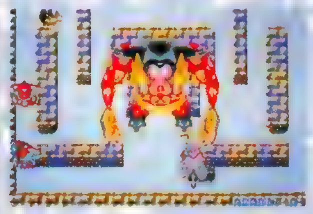
発売は2月完成したらまた会おう

このゲームが発売されるのは、だいたい2月中を予定しているとのこと。まだ完成までは少し時間がかかりそうだ。

ゲームが出来上がったら再び続報をお届けするので、ゲームセンターに出回るのを待っていよう。



敵がたくさんいるところで敵をまとめて倒すと高得点だ。



無敵になれる！しかし、この無敵のときのグラフィックは怖すぎる…。


いつか見た「あの人」を目指し、
闘う女子高生ここに見参！
女の子だと思ってナメてかかると
痛い目見るよっ！
"さくら"の季節がやってくる！？
ゲーメストコミックス
『さくら がんばる！①巻』
2月10日発売 定価550円
※今スグ本屋さんに注文してね。

受験生の皆さん、頑張ってますか？

マルゲ屋仙台店からビッグニュースでーす!!
仙台店で「さくらがんばる」の中平先生のサイン会が
開かれるのだ！　歩く、走る、サイクリングなど…で、
体をきたえながら、マルゲ屋仙台店に
来てください。待ってるよ！　風邪ひかないでね★

中平先生サイン会

2月9日（日）14時から17時まで

マルゲ屋仙台店オープン当日を直撃取材!!



▶みんな、いっぱい買ってくれるので、レジはてんてこまい。

▼店内は超満員！



▼みんな真剣なまなざし。





▲マルゲ屋の開店直前、みんな待ちきれなくて、今にも入って来ちゃいそうでした。



▲マルゲ屋仙台店店長小林くん。

▼みんな寒いなか、並んでくれて本当にありがとう！



マルゲ屋神保町本店からのお知らせ

ゲーメストスタッフプロデュース!!

マルゲ屋神保町本店の1階にゲームセンターができるよ！

オープニングキャンペーン

ゲームセンターの名前を募集しています!!
あて先は下記まで。どんどん応募してね！

株式会社マルゲ屋　〒101東京都千代田区神田神保町1-26
TEL03-3293-9069 担当／木村まで

人材募集

【勤務地】
マルゲ屋神保町本店※アルバイト募集
マルゲ屋神保町本店ゲームセンター
※社員・アルバイト募集
マルゲ屋大阪上六店※アルバイト募集

【応募】
履歴書(写貼)と詳しい職歴書をお送りください。選考の上、面接日をご連絡します。※アルバイトの面接は現地で行ないます。

【送付先】
株式会社マルゲ屋
〒101東京都千代田区神田神保町1-26
TEL03-3293-9069 担当／都築




ART
アートあこがれ
平成9年4月生徒
願書受付中
SFX特撮科 モーションキャプチャー・ロボ
新設 ゲーム・デザイナー科（東京校ー修学2年）
新設 ゲームサウンドディレクター科（東京校ー修学1年）
新設 ゲームキャラムービングデザイナー科（東京校ー修学2年）
全校 CGアニメ・ゲーム科（修学2年）
アニメーター科(2年)
マルチメディア・クリエーター科(1年)
デジタルペイント・アーティスト科(1年)（仕上げアート）
アニメ制作科(1年)
BGデザイナー(背景美術)科(1年)
アニメAVオペレーター科(2年)
SFX特撮科(2年)
声優タレント科(1年)
マンガ・コミックプロ養成科(1年)
ジュニア・ノベルズ科(1年)
ビジュアル・イラスト科(2年)
ミュージック科(2年)
フラワー・デザイナー師範科(1年)
98.62%
学校法人/マルチメディア・アート学園附属校
文部省認可認定CG教育校
〔(財)CG-ARTS協会認定〕
YAG
代々木アニメーション学院
社団法人 日本映画テレビ技術協会員・財団法人 日本視聴覚教育協会員・社団法人 日本漫画家協会員
98.62%は本学院全校全科の平成8年卒業生の平均就職・デビュー率です。
● 入学案内書無料進呈
●「無料1日体験入学」あり
●「無料学院説明会」あり
フリーダイアル 0120-310-042 才能を世に
FAX 0120-310-595 才能すごくいい
インターネットアドレス 情報随時改訂
URL http://www.jki.co.jp/YAG/
E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp
やればやったで自然に公認資格取得
● 24時間年中無休で健康・医療相談受付(無料)
● 専用寮へ希望者全員が32万円(年間)で入居
● 就職者は卒業後も2年間専用寮居住可(32万円)
● 特待生には年間12万円の学習援助金を支給
①住所 ②氏名(フリガナ) ③TEL ④年齢 ⑤学年(職業) ⑥希望学科
⑦「案内書」あるいは「体験」又は「説明会」と明記して下記住所へ。
〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-GM-1 代々木アニメーション学院
見学随時・TELにて予約を
無料オーディション(全国開催決定)
新人声優・才能発見!!
デビュー・プロダクション所属99%(声優タレント科卒業生実績)の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロへ最短距離。
お申し込みは下記へ
〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8-GM-1 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ


最高の舞台が待っている。
BOUT
シャル ネオジオに登場
CIAL



The Future Is Now
SNK
REAL
リアルバウト餓狼伝説スペ
SPEC
Real Bout
SPECIAL
©SNK 1996
★NEOGEOはSNKの商標です。

《ストリートファイターEX》シークレットファイル取扱店

●プラサカプコン(野幌店)
〒069北海道江別市東野幌町7-5【セリオ野幌2Fゲームコーナー】

●ビバ・サーカス(柏村店)
〒038-31青森県西津軽郡柏村大字稲盛幾世41【柏村ショッピングセンター内ゲームコーナー】

●ビバ・サーカス(本荘店)
〒015秋田県本荘市出戸町字岩渕下18【ジャスコ本荘店1Fゲームコーナー】

●カプコサーカス
〒950新潟県新潟市大形本町1-1716-1【ジャスコシティ新潟東内ゲームコーナー】

●カプコステーション(三条店)
〒955新潟県三条市須頃3-58【コメリ三条店内ゲームコーナー】

●マジカルカプコ(三条店)
〒955新潟県三条市本町3-7-6【まるよし本店5Fゲームコーナー】

●カプコステーション(十日町店)
〒948新潟県十日町市大字山本字谷内836【シルクモール内ゲームコーナー】

●メルヘンランド(見附店)
〒954新潟県見附市学校町1-615-1【ライオンドー見附店1Fゲームコーナー】

●メルヘンランド(白根店)
〒950-12新潟県白根市字白根2793【ライオンドー白根店2Fゲームコーナー】

●マジカルカプコ(佐和田店)
〒952-13新潟県佐渡郡佐和田町長木字腰前783【ホームセンタームサシ佐和田店内ゲームコーナー】

●プラサカプコン(黒埼店)
〒950-11新潟県西蒲原郡黒埼町山田428-2【黒埼ショッピングセンター内】

●メルヘンランド(分水店)
〒959-01新潟県西蒲原郡分水町大字笈ヶ島4978-1【分水パコ1Fゲームコーナー】

●メルヘンランド(十日町店)
〒948新潟県十日町市旭町【ライオンドー十日町店1Fゲームコーナー】

●マジカルカプコ(取手店)
〒302茨城県取手市取手2-8-8【取手赤羽ビル1F】

●メルヘンランド(岡部店)
〒321栃木県塩谷郡藤原町大字大原1402【ホテルニュー岡部内ゲームコーナー】

●メルヘンランド(会津店)
〒965福島県会津若松市中町4-36【ライオンドー本店4Fゲームコーナー】

●ビバ・サーカス(船引店)
〒979-43福島県田村郡船引町字原田14【船引パーク内ゲームコーナー】

●メルヘンランド(ホテル東急店)
〒279千葉県浦安市舞浜1-7【東京ベイホテル東急3Fゲームコーナー】

●プレイタウン(サンルート店)
〒279千葉県浦安市舞浜1-6【サンルートプラザ東京1Fゲームコーナー】

●ビバ・サーカス(茂原店)
〒297千葉県茂原市高師1735【茂原ショッピングプラザアスモ2Fゲームコーナー】

●プラサカプコン(富津店)
〒299-12千葉県富津市青木124-1【イオン富津ショッピングセンター内ゲームコーナー】

●プラサカプコン(相模原店)
〒229神奈川県相模原市中央1-3-9【アイワールド相模原店新館3Fゲームコーナー】

●プラサカプコン(座間店)
〒228神奈川県座間市ひばりが丘4-6207【座間ひばりが丘ショッピングセンター内ゲームコーナー】

●プラサカプコン(山室店)
〒939富山県富山市山室226-2【グリーンモール山室】

●プラサカプコン(高岡店)
〒933富山県高岡市駅南2-1-1【高岡サティ3F】

●プラサカプコン(魚津店)
〒937富山県魚津市上村木413アップルヒル2F【Y^2 FACTORY内ゲームコーナー】

●メルヘンランド(美濃店)
〒501岐阜県美濃市千畝2705番地1外31筆【美濃共同ショッピングセンター内ゲームコーナー】

●マジカルカプコ(豊田店)
〒471愛知県豊田市東山町1-5-1【グリーンシティ3Fゲームコーナー】

●キッズパーク(豊田店)
〒471愛知県豊田市東山町1-5-1【グリーンシティ屋上】

●キッズカプコン(青木店)
〒470-03愛知県豊田市青木町4-57【豊田第1共同ショッピングセンター内】

●プラサカプコン(安城店)
〒446愛知県安城市住吉町荒曽根23【安城ビバタウン内ゲームコーナー】

●メルヘンランド(弥富店)
〒498愛知県海部郡弥富町大字鯏浦字南前新田123【ウイングプラザバディー2Fゲームコーナー】

●プラサカプコン(アクティ)
〒547大阪府大阪市平野区長吉長原東1-2-61

●プラサカプコン(コスモタワー店)
〒559大阪府大阪市住之江区南港北1-14-16 大阪ワールドトレードセンタービルディング・メールボックス番号224

●メルヘンランド(岸和田店)
〒596大阪府岸和田市土生町2-32-7【岸和田トークタウン2Fゲームコーナー】

●ビバ・サーカス(熊取店)
〒590-04大阪府泉南郡熊取町大字紺屋85【ニチイジャンボスクェア熊取店3Fゲームコーナー】

●プラサカプコン(AP店)
〒549大阪府泉佐野市泉州空港北1【エアロプラザ・タカシマヤ3F】

●ビバ・サーカス(桜井店)
〒633奈良県桜井市大字吉備542-1【トステムビバ桜井店内ゲームコーナー】

●メルヘンランド(可部店)
〒731-02広島県広島市安佐北区可部5-11-17【マルショク可部店ゲームコーナー】



情熱を継ぐ者たち!
◆新世代の闘いに挑むリュウ、ケン。
さらに<9人の新キャラ>登場。闘いは新たな領域へ。
◆3つの超必殺技の選択で闘いのバリエーションがUP!!
<スーパーアーツセレクト>
◆相手の攻撃をタイミングよくブロック。
即座に相手のスキを攻撃せよ!!<ブロッキング>
◆新開発<CP-システムⅢ>が滑らかな動き、
超美麗のグラフィックを鮮やかに再現する。
CP SYSTEM Ⅲ
第2弾
'97春・登場!
株式会社カプコン®
<AM販売事業部> ●本 社/〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店/〒163-02 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階)
<カプコンソフト情報> 大阪/(06)946-6659 東京/(03)3340-0718 札幌/(011)281-8834
仙台/(022)214-6040 名古屋/(052)571-0493 広島/(082)223-3339
松山/(0899)34-8786 福岡/(092)441-1991
※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。

ゲーメスト
February 1997
2.28
No.189
平成9年2月28日発行(毎月2回,15日,30日発行)
第12巻第3号通巻189号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤　博　編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社　〒101　東京都千代田区神田神保町1-26☎03(3293)9321
特別定価530円(本体515円)送料148円



雑誌22444-2／28　©SHINSEISHA 1997　Printed in Japan　T1022444020535